超空攻略

ACE COMBAT 5
THE UNSUNG WAR

by Tohno ZERO

Volume 1

特定ミッションに依存しない情報 & MISSION 攻略 01 ～ 09

全てにおいて最高の偉業を成し遂げた時、
初めて自らをエースと呼ぶことが許される。
- フランクリン・ベルツ -

ACE COMBAT 5 のキャンペーンにおいて、難易度 ACE にて
全ミッション RANK S クリアを達成した時に表示されるメッセージ
目指すべき目標であり同時にスタートライン
超空なる攻略はこの地平の先に広がる

前書き

★ 目指せ " モグタン将軍 "

本書の目的を象徴的に一言で述べるなら「ACE COMBAT 5 よ、目指せ " モグタン将軍 " の水準 !」となります。

しかし、モグタン将軍とは何者でしょうか？

モグタン将軍とは、有名なコンシューマゲーム機用 RPG の FINAL FANTASY VI において、ある操作を行うと出現するキャラクターです。意図してゲームに組み込まれたキャラクターではなく、容易に発生させることができるバグを使用することで、結果として「発生してしまう」珍妙なキャラクターです。本来は、帝国に属する冷酷にして美しい女将軍セリスの役割を、モーグリと称する可愛い動物のキャラクターが演じます。

さて、単にモグタン将軍というキャラクターが面白いというだけなら、よくあるゲームの裏技でしかありません。取り立てて、注目する意義もありません。

しかし、モグタン将軍発見とその後の展開を見ると、実は FINAL FANTASY シリーズのプレイ環境の成熟度がとても高いことが分かります。モグタン将軍が発見された経緯は、FINAL FANTASY シリーズの攻略サイト、Field of Dreams[1] の「モグタン将軍現るの巻[2]」に記されています。それによると、そもそもの発端はゲーム内で歩いた歩数を最低限とする低歩数攻略の記録更新であったとされます。そのために、バグを使用した技を試したところ、そこでモグタン将軍が見出されたのです。そして、モグタン将軍はただ単に面白い裏技として消費されるだけではなく、実際に低歩数攻略に活用されて記録更新に貢献しているのです[3]。

このような、質の高いプレイヤー達による高い水準の取り組みは、FINAL FANTASY シリーズと並ぶコンシューマ機用 RPG である DRAGON QUEST シリーズにも見られます。

たとえば、2007 年 10 月 7 日東京大学・駒場キャンパスにおいて、「ドラク

1　http://fieldofdreams.happy.nu/

2　http://fieldofdreams.happy.nu/ff6/general_mogtan.html

3　ファイナルファンタジー 6　低歩数攻略 http://fieldofdreams.happy.nu/ff6/ff6teihosuu_2007_05_ver210/ff6teihosuu_2007_05_cap0.html

エ 3RTA 大会」というイベントが開かれています。[4] ドラクエ 3 とは、DRAGON QUEST シリーズの 3 作目を意味します。オリジナルは 1988 年に発売された古いゲームです。この大会では、最初のリメイクにあたる 1996 年発売のスーパーファミコン版を使用していますが、それでも 10 年以上前のソフトです。そして、RTA とはリアルタイムアタックの略で、ゲーム開始から終了までの実時間を競うものです。たとえば、朝の 10 時に初めて 14 時に終了したら 4 時間という記録が付く挑戦です。ゲーム内で記録されるプレイ時間ではなく、実際の時計の経過時間で記録を取るものです。

筆者はこの大会には行っていませんが、公開された記録に寄れば優勝者は 3 時間 20 分 50 秒というタイムでこのゲームを終了したそうです。普通のプレイヤーが普通にプレイすれば、おそらく 30 時間以上掛かるのが当たり前だろう……というゲームで、桁違いに短い数字が出ています。これは、単に操作が素早いといったレベルでは到底到達し得ないものです。ゲームを徹底的に分析し、計画を立て、不確定要因によるトラブルへの対処方法を用意し、いざ始まればつまらないミスを起こさない集中力も必要とされます。

そして、RTA は FINAL FANTASY シリーズや、DRAGON QUEST シリーズで行われる挑戦の数々のうちの、1 種類に過ぎません。対象も様々であり、10 年以上経過した古いゲームに対する更なる挑戦が行われていることも珍しくありません。しかも、自主的な機能の封印が行われます。たとえば、低レベル攻略では、様々な特殊技の封印とセットで行われます。そして、いかに多くを封印してクリアできるかが競われています。

話はそれだけでは終わりません。高度な挑戦を行うにあたり、彼らは使用したテクニックの発案者を明示し、彼らへの謝辞を忘れません。挑戦が、偉大な先人の遺産の上に成立していることを忘れることはなく、そして彼らもまた参照される偉大な先人達の仲間入りをしていきます。何かの成果を残した者達は、繰り返し名前が参照され、忘れられることがありません。これは、誰の成果も全て名前が剥奪されて「僕らの共有財産」に吸い上げられ、成果を出した者が誰であるかすぐに忘れ去られていく匿名文化の対極にあるものです。先人の名を忘れず、敬意を払い続けることは、品のある態度です。そして、品があるというのは、誰に対しても胸を張って誇りうることを意味します。

4　http://www.rta.jp/dq3rta.html

これが、現在の究極的な RPG プレイヤー達の現状です。

ACE COMBAT 5 も、このような水準でプレイされるゲームになれば嬉しい……というのが、正直な筆者の心情です。

つまり、発売から 10 年が経過しようとも、様々な目標が設定され、それを突破するために挑戦が続けられ、しかも誰に対しても誇るに足る品を持つゲームということです。

そのような目標を象徴する存在として、「目指せモグタン将軍」をスローガンに掲げて取り組んだのが本書です。

★ 本書のスタンスと題名の理由

本書はもともと「究極攻略」というタイトルを冠する予定でした。しかし、類似名称の攻略サイトが既に存在したため、現在の「超空攻略」という呼称に変更しました。

さて、「究極攻略」というネーミングは、FINAL FANTASY シリーズの攻略本の一種である ULTIMANIA(アルティマニア) を意識したものです。ULTIMANIA とは、究極 (ULTIMA) のマニア (MANIA) を意味する造語であるにも関わらず、実は攻略の終着点ではありません。むしろ、究極の攻略を目指す出発点としての基礎データを提供する書籍に過ぎないという感があります。

本書は、厳密な意味で同じ立場とは言えませんが、同様の立場を持つ攻略本になることを目指しています。つまり、以下の 2 点を前提としています。

- 既存の一般向け攻略本に載っている情報の重複掲載はしない[5]
- 本当の究極攻略を開始するための基礎情報を提供する

更に、以下の点を本書だけのスタンスとして前提に追加しています。

- 基本的に筆者が確認した情報のみを記述する[6]
- ただし確認作業の詳細についての説明は割愛し、主に結果だけを記載する

5　これはビギナーに対するアドバイスを掲載しない……という意味ではありません。むしろ、既存の攻略本に欠けているビギナーへの配慮は積極的に取り入れています。また、特に説明を行う価値があると判断された基礎的な情報も、多少の重複はあるとしても、できるだけ収録しています。

6　確認作業に誤り等がある可能性や、結果の記述に誤りのある可能性は留保します。

- 特に記載する意味があると判断した情報に限り、その旨を断った上で未確認の情報を記載する場合もある
- スコア アタックやタイム アタックなどの優れた情報を記載しているサイトも存在するが、それらの情報を単純に本書に転記するような作業は行わない。それらの成果は、それを出したスコア アタッカーやそのような情報を扱うサイトに敬意を払い、彼らより情報を得るべき[7]

最後にもう 1 回だけ繰り返します。

本書に書かれた内容は、「究極」ではありません。本書は、「究極」を目指すスタートラインとなるべく書かれています。従って、本書に書かれたあらゆる限界は、突破されるために存在します。

★ 超空攻略とは何か？

単純にハイスコアを目指すことのみを「究極」と称する訳ではありません。むしろ、ACE COMBAT 5 は敵の出現タイミングのずれや台詞による時間のずれなど、厳密に管理できない不安定さが多く、単純にタイムやスコアの究極だけを目指すことはあまり建設的ではないとすら言えます。

それよりも、様々な過酷な制約を自主的に課した上でクリアを目指す等の挑戦の方が手応えがあるでしょう。たとえば、機種や使用する兵装に制限を加えたリ、撃破する敵を最小に抑えたり、撃破の順番をあえて不利な順序で行う等の挑戦が考えられます。このバリエーションは、新しいアイデアを思いつけば、いくらでも増やすことができるでしょう。

つまり本書でいう「究極」とは、単にタイムやスコアの限界を目指すことに限られず、自主的に用意されたあらゆる制約への挑戦を含む、「個々のプレイヤーの創作によって無限に増えていく」ものなのです。

これを本書では「超空攻略」を呼んでみたいと思います。

★ 本書の対象

本書は、株式会社ナムコ (現バンダイナムコ) より発売された PlayStation2 対応の以下のゲームソフトを対象としています。

7　MISSION 07『サンド島防衛戦』の 30000 ポイントを超えるスコアアタックの詳細情報を本書に記載していますが、これは筆者本人の試行結果を説明するという趣旨により収録しています。

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR
(エースコンバット 5 ジ・アンサング・ウォー)
　　型番 SLPS25418
及び、同名の PlayStation2 the Best 版[8]
　　型番 SLPS73218

★ 既存の一般向け攻略本

ACE COMBAT 5 には、以下の 2 つの攻略本が発行されています。[9]

エースコンバット 5 ジ・アンサング・ウォー パーフェクトガイド (The PlayStation2 BOOKS)

著者 : キュービスト
出版社 : ソフトバンククリエイティブ
ISBN-10: 4797329092
ISBN-13: 978-4797329094
発売日：2004/12/18

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR 公式ガイドブック (ワンダーライフスペシャル)

出版社 : 小学館
ISBN-10: 4091062113
ISBN-13: 978-4091062116
発売日：2005/02

本書では、ソフトバンククリエイティブから発行されたものを SBC 攻略本、小学館から発行されたものを小学館攻略本と省略表記します。

8　ゲームソフト本体の内容は完全に通常版と同等と思われます。取扱説明書にのみ誤りの訂正等、若干の相違が見られます。

9　これらの書籍は ISBN 番号 13 桁化前に発行されているため、書籍上の表記は 10 桁です。しかし、13 桁表記でなければ照会できないケースも考えられるので、双方の番号を並記してあります。

SBC 攻略本の方が情報は豊富ですが、小学館攻略本には全ての兵装の威力と敵の耐久という貴重な数値情報が掲載されていて、どちらが上とも言い切れません。

ちなみに、単に遊ぶだけならどちらを買っても問題ありません。

★ 本書を活用するために必要な他の情報

本書は容易に入手できる情報源から得られる情報に関しては、必ずしも丁寧に説明をしていません。本書を活用するためには、以下の情報を用意しておく必要があります。

単にクリアするだけなら、以下の情報が必須です。

- ゲームソフト付属の取扱説明書

より以上の成果を求める場合は、以下の情報を用意する必要があります。

- ACE COMBAT 5 の攻略本少なくとも 1 冊

以下の情報も揃えられればよりベターです。

- ACE COMBAT 5 の攻略本 2 冊すべて
- サイト "Mitoro's page - Acecombat Fan Site -"[1] の攻略情報および攻略 BBS

★ 本書の記述方針

本書はキャンペーンの各ミッション、機種、特殊兵装等によって分類した章構成を取ります。しかし、同じ情報の重複記載を避けるため、それぞれの項目に共通の情報は、「全てのカテゴリに属さない話題」や、「MISSION 固有ではない話題」等にまとめてあります。また、各 MISSION 解説ごとに存在する「ビギナーズ・ハウツー」については、例外的に情報の重複記載を容認し、それだけ読めば最低限の攻略ノウハウを得られるように配慮しています。

★ 本書の旧版および詳細データ

本書は、筆者のサイトに掲載した「ACE COMBAT 5 攻略ガイド "Incomplete"[1]」の改訂版として企画されたものです。当初、"Incomplete2" と呼称していたものが、本書にあたります。"Incomplete" に対して本書はおおよそ 10 倍以上の情報量があり、ほとんど別物と言って良いほど内容に差があります。

10　http://www.ne.jp/asahi/mitoro/page/

11　http://mag.autumn.org/Content.modf?id=20050401012552

本書の内容は、筆者のサイト「オータム マガジン」[12]に毎日のように書き込んできた情報[13]の集大成となっています。本書の情報の 95%以上はここに書かれています。また、本書では結論だけが書かれている情報についても、多くの場合検証手段と内容の詳細をこのサイトに書き記しています。本書の内容に疑問がある場合、より詳細な情報を知りたい場合は、このサイトも参照願います。

★ 続刊について

本書で述べることが出来なかった MISSION 10 以降の攻略や機体の特徴の解説などは、Volume 2 以降に掲載していく予定です。

なお、書くべき情報はほぼ全て出そろっていますが、Volume 2 以降の執筆には即座に取りかかれない見込みです。2007 年 11 月 1 日発売の ACE COMBAT 6 の空を飛ぶ予定だからです。

★ 本書の正誤情報について

正誤情報が発生した場合は同人サークル KIRARIN サイト[14]にてアナウンスする予定です。

★ 最後に

10 年後の 2017 年までに ACE COMBAT 5 RTA 大会が開催され[15]、そして本書がそれに対して貢献していること。

それが達成されることを祈りつつ本書を世に送り出したいと思います。

12　http://mag.autumn.org/

13　キーワード " トーノ ZERO →ゲームプレイ日記→ ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR " に属するコンテンツがそれにあたります。

14　http://kirarin.autumn.org/

15　筆者がそのようなイベントの主催者を目指すわけではありません。そのようなイベントは、熱意ある者達によって自主的に運営されるべきものでしょう。

目次

前書き 2
★ 目指せ " モグタン将軍 " 2
★ 本書のスタンスと題名の理由 4
★ 超空攻略とは何か？ 5
★ 本書の対象 5
★ 既存の一般向け攻略本 6
★ 本書を活用するために必要な他の情報 7
★ 本書の記述方針 7
★ 本書の旧版および詳細データ 7
★ 続刊について 8
★ 本書の正誤情報について 8
★ 最後に 8
ACE COMBAT シリーズの歴史 23
★ ACE COMBAT シリーズとは 24
★ フライト シューティング ゲームとは 24
★ シリーズ概観 24
★ ACE COMBAT (1995 年) 25
★ ACE COMBAT 2 (1997 年) 26
★ ACE COMBAT 3 electrosphere (1999 年) 26
★ ACE COMBAT 04 shattered skies (2001 年) 27
★ ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR (2004 年) 27
★ ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR (2006 年) 28
★ ACE COMBAT X Skies of Deception (2006 年) 29
★ ACE COMBAT 6 解放への戦火 (2007 年) 30
★ 3, 04, 5 論争とファン気質 31
★ 本書が ACE COMBAT 5 を選択する理由 32
★ 飛行特性の異なる機種の多さ 33

★ 戻るべき場所としての ACE COMBAT 5 33
● 真説・『凍土からの救難信号』トードからの救難信号編 34
なぜ ACE COMBAT なのか 35
★ 筆者と FINAL FANTASY 36
★ ACE COMBAT はどこが違うのか？ 37
★ 大人の遊びとしての ACE COMBAT 38
★ リアルとデフォルメの問題 40
★ 結果の再現性と 3 次元機動 41
★ まとめ・大人が遊べるゲームとは 42
全てのカテゴリに属さない話題 43
★【基本】キャンペーンとアーケードの違い 44
★【基本】針路を変える方法 44
★【情報】コーナー速度 45
★【基礎】速度コントロールの重要性 45
★【情報】本当の A/B 全開 46
★【情報】最大速度の差が生じる理由 46
★【アドバイス】高度 31500 フィート前後での超高速飛行 47
★【基本】HUD のどこを見るべきか？ 47
★【注意】ターゲットロケーターの方向に機動する危険性 48
★【基本】機銃攻撃のコツ 49
★【アドバイス】機銃の節約撃ち 49
★【基本】通常ミサイル攻撃のコツ 49
★【アドバイス】通常ミサイル 2 発で撃破できない敵 50
★【アドバイス】AA GUN の上空を通過しない 50
★【アドバイス】FLAK GUN は低空から攻撃する 51
★【アドバイス】自機の攻撃の行方を見届ける 51
★【注意】発射しない兵装 51
★【注意】▲ボタンによるズームと視線追従の限界 52
★【注意】謎の飛行物体が目撃される 52
★【アドバイス】兵装の切り替え音 53
★【アドバイス】本来当たらないはずの武器を当てる 53

★【注意】SHOOT のサインはあくまで目安 53
★【注意】レーダーマップの境界線は角度や拡大率でずれる 53
★【アドバイス】意図した敵を選択する方法 53
★【アドバイス】攻撃対象ではない敵味方をズームで見る 54
★【情報】▲ボタンの正しい意味 55
★【情報】F/A-22A を早期に入手する方法 56
★【観光】離着陸エリアを自由に飛び回る 57
★【観光】回転するプロペラ 57
★【アドバイス】MUSIC PLAYER の使い方 57
★【アドバイス】休息の取り方 58

駄洒落 59

★ グリム兄弟 60
★ 殿のニクシー 60
★ しまったアシュレイ 60
★ 寒気がするチョッパー 60
★ ユーク軍機が友軍機 60
★ BATTERY を前にテリーは語る 61
★ スカウトのスコット 61
★ 次作品へと受け継がれる駄洒落の遺伝子 61
● 真説・『報復の連鎖』浅草編 62

TUTORIAL 63

★ FINAL TRAINIG の全 RANK A 攻略 64
★ FLIGHT SKILL の RANK A 攻略 64
★ 通常ミサイルの RANK A 攻略 64
★ 機銃の RANK A 攻略 64
★ 無誘導爆弾の RANK A 攻略 65
★【謎】作戦エリア外でも文句を言われない 65
★【注意】消せない円 66
★【挑戦】その他の挑戦 66

MISSION 固有ではない話題 67

★【基本】難易度 68

★【基本】機体の売買……68
★【基本】機体のカテゴリと特性……68
★【情報】MULTIROLE と対地特殊兵装の FIGHTER の相違……69
★【基本】ミッションのランク……69
★【基本】コインによるミッションの分岐……70
★【基本】離陸、着陸、発艦、着艦、空中給油……71
★【情報】リプレイで可能な操作……71
★【観光】撃ってはならないサイン……72
★【情報】英語音声と日本語音声の差……72
★【観光】回転しているサンド島のレーダー……72
★【観光】隊長機の尾翼に入る赤いマーク……73
★【観光】ケストレルの艦橋に 30 の番号……73
★【観光】UAV はミッションごとに異なる機体……73
★【情報】地上の敵の正体……73
★【情報】機種引き継ぎミッションで機種を変更する……74
★【情報】着陸・着艦・空中給油で SKIP してよいタイミング……74
★【注意】味方が敵を撃破するとスコアに加算されない……75
★【情報】ミッションメニューからタイトルに抜ける操作……75
★【観光】氷上滑走路にブルドーザー……75
★【観光】FALKEN 入手条件の HANGAR の形状……75
★【情報】ロードすると出現する CONTINUE……76
★【観光】落下する散弾ミサイルは目撃できる……76
★【謎】HUD 上のバートレットの名前は 2 種類ある……76
★【挑戦】離陸ステージで回避不能の状態で山腹に激突する……76
★【謎】シー・ゴブリンのガンシップの機種……77
★【観光】風力発電の風車を探せ !……77
★【情報】僚機パイロットの能力差……78
★【情報】フリーフライトで観察できる敵……79
★【情報】僚機は TLS を撃たない……79
★【アドバイス】ストーキングは HAWK で……79
★【観光】上陸作戦の各中隊のその後……80
★【謎】ピクリと跳ねる主翼……80

★【謎】飛行甲板のどこでもカタパルト射出……81
★【観光】機体選択時の背景となる格納庫……81
★【情報】機種変更不可ミッションと格納庫の関係……82
★【観光】離陸 / 発艦ステージで自機の影を地面 / 飛行甲板に見る……84
★【謎】リムファクシの参戦時期……84
★【文学】『姫君の青い鳩』を全文読む方法……86
ミッション固有ではない挑戦……87
★ 機種制限チャレンジ……88
★ 兵装制限チャレンジ……88
★ 最小弾数チャレンジ……88
★ タッチ アンド ゴー訓練……89
★ 滑走路以外から離陸……89
★ 逆向き着陸……89
★ 無誘導で着陸……90
★ 計器を使わない着陸……90
★ 機体を海に落とした上で完璧と言わせる……90
★ ブリッジの上に着艦……90
★ フリーミッション・ルーレットプレイ……90
★ 最低クレジット攻略……91
● 真説・『古城の幽閉者』こうか !……92
MISSION 01『極西の飛行隊』……93
★ 推奨機種……94
★ お勧め戦闘指示……94
★ ビギナーズ・ハウツー……94
★ ミッションの流れ……95
★ RANK S 攻略……95
★【アドバイス】HTBRKONE に頼ろう……96
★【観光】SR-71 を見よう……96
★【謎】教官は何人？……96
★【謎】ネームド機は国籍不明機ではない？……97
★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる……97

★【注意】再起動される TIME 97
★【注意】ロックオンできない MIG-21BIS への攻撃 98
★【注意】MIG-21BIS は高度 6000 で来ない 98
★【注意】方位 280(ツーエイトオー) に進路変更すると？ 98
★【注意】取得できない RANK 98
★【挑戦】SR-71 の撃墜 98
★【挑戦】17 機撃墜タイムアタック 98
★【観光】最寄りの飛行場？ 99
★【観光】地上絵を見よう 99
★【天候】晴れのち雨 100

MISSION 02『開戦』 101

★ 推奨機種 102
★ お勧め戦闘指示 102
★ ビギナーズ・ハウツー 102
★ ミッションの流れ 103
★ RANK S 攻略 103
★ RANK B 攻略 103
★ RANK C 攻略 104
★【アドバイス】効率の良い UAV 撃墜法 104
★【観光】美しきサンド島 105
★【観光】SURVEILLANT(情報収集船) 105
★【謎】MIG-21BIS の出現位置 105
★【謎】ロックオン可能になる前の MIG-21BIS 撃墜可能条件 107
★【注意】HTBRKONE には頼れない 107
★【注意】墜落するのはバートレット 107
★【注意】TIME が再設定されるタイミング 108
★【挑戦】機銃による UAV 撃墜 108
★【挑戦】対地特殊兵装による UAV 撃墜 109
★【挑戦】ロックオン可能になる前の MIG-21BIS 撃墜 109
★【挑戦】MIG-21BIS を作戦エリア内奥深くに出現させる 109
★【挑戦】情報収集船の撃沈 110

★【天候】晴天……110
● 真説・『古城の幽閉者』きょうげき！……110
MISSION 03『間隙の第一波』……111
★ 推奨機種……112
★ お勧め戦闘指示……112
★ ビギナーズ・ハウツー……112
★ ミッションの流れ……113
★ RANK S 攻略……113
★ RANK C 攻略……114
★【アドバイス】ケストレルを見守る必要はない……115
★【アドバイス】味方機に頼ろう……115
★【アドバイス】飛来する A-6E の高度差に注意……115
★【アドバイス】A-6E 迎撃の反転タイミング……116
★【アドバイス】ミッションクリア内定状態……116
★【アドバイス】ネームド機の特徴と攻略……117
★【情報】MISSION UPDATE 後の敵の挙動一覧……117
★【事例】序盤の攻略手順例……117
★【事例】MISSION UPDATE 後の攻略手順例……118
★【観光】第 3 メディカルセンターの女性衛生兵……119
★【観光】空母ケストレルと護衛艦隊……119
★【観光】沈みかけた艦……119
★【観光】投下される燃料タンクを目撃する方法……119
★【観光】燃料タンクを投下しない機種……120
★【謎】波間に浮いている人はどこ？……121
★【謎】敵機を撃墜したのに消えてしまう味方機……121
★【注意】入れ替わる機体の順序……121
★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる……121
★【挑戦】F-5E による RANK S クリア……121
★【挑戦】タイムアタック……122
★【挑戦】ブリーフィング開始前にミッションを失敗させる……122
★【挑戦】ブリーフィング開始前に海面に激突させる……122

★【天候】薄い曇天 124
MISSION 04『初陣』 125
★ 推奨機種 126
★ お勧め戦闘指示 126
★ ビギナーズ・ハウツー 126
★ ミッションの流れ 127
★ RANK S 攻略 128
★ RANK C 攻略 128
★【アドバイス】開始直後に F-4E を撃墜する方法 129
★【アドバイス】F-16C × 6 を XMAA/XLAA で瞬殺する方法 130
★【情報】フォード機と後方の敵機の行動パターン 131
★【観光】視点変更できる冒頭のムービー 132
★【観光】日没を見よう 132
★【観光】月を見よう 132
★【観光】フォード機を見よう 132
★【観光】サンド島の建物をズームできる 133
★【謎】フォード中佐機の後席に乗っているのは誰？ 133
★【謎】滑走路の左側に沿って離陸する ARCHER 133
★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる 133
★【注意】ARCHER が撃墜されたのに終了しないバグ 134
★【注意】上記バグによる TIME の短縮 134
★【挑戦】B-1B と編隊飛行 135
★【挑戦】HUD に表示される前の B-1B を撃墜する 135
★【天候】雲は少ないが暗さが問題 135
● 真説・『間隙の第一波』渋谷駅前待ち合わせ編 136
MISSION 05『第三艦隊集結』 137
★ 推奨機種 138
★ お勧め戦闘指示 138
★ ビギナーズ・ハウツー 138
★ ミッションの流れ 139
★ RANK S 攻略 140

★ RANK C 攻略 140
★ 最低スコア攻略 141
★【アドバイス】効率的な序盤の行動 142
★【情報】出現タイミング一覧 142
★【情報】最低でも出現してしまう敵機 144
★【情報】味方機の一覧 144
★【情報】散弾ミサイル第 1 弾の戦果 144
★【情報】散弾ミサイル第 2 弾の戦果 145
★【観光】オーシア第 3 艦隊を見よう 145
★【観光】E-2C ホークアイを見よう 145
★【観光】トムキャットが発艦する瞬間を見よう 145
★【観光】スノー大尉機を見よう 146
★【観光】空母ヴァルチャーが沈む瞬間 146
★【観光】空母バザードが沈む瞬間 146
★【観光】橋の左右の道を辿ろう 147
★【観光】世界の裂け目を見よう 147
★【観光】地面に浮かび上がる謎の光の模様 147
★【謎】空母はいつ沈んだ？ 147
★【謎】散弾ミサイル第 2 弾の炸裂位置と戦果の関係 148
★【注意】散弾ミサイル第 1 弾の炸裂で撃墜されることはない 148
★【注意】KPH/METERS でもフィート単位で高度が伝えられる 148
★【挑戦】高度 5000 フィート未満で散弾ミサイルを回避する 148
★【挑戦】E-2C の撃墜 149
★【天候】長時間粘ると悪化する 149
● 真説・『白い鳥 I』清き一票編 150
MISSION 06『白い鳥 I』 151
★ 推奨機種 152
★ お勧め戦闘指示 152
★ ビギナーズ・ハウツー 152
★ ミッションの流れ 153
★ RANK S 攻略 154

★ RANK C 攻略 155
★ 最低スコア攻略 155
★【アドバイス】序盤の攻略 155
★【アドバイス】敵戦闘機撃墜のタイミング 156
★【アドバイス】ABN TANK を空中で仕留める方法 156
★【アドバイス】ABN TANK/Parachute 双方を撃破してスコア 2 倍 156
★【アドバイス】B-2A の仕留め方 157
★【アドバイス】MISSION UPDATE 後の敵戦闘機の出現位置 157
★【アドバイス】スコアを上げる指針 157
★【情報】TND-GR.1 の出現条件 158
★【情報】TOTAL POINTS 27340 達成時の記録 158
★【観光】ハイエルラーク基地への着陸順序 160
★【謎】ハイエルラーク基地離陸後の 3 番機の位置 160
★【観光】宇宙基地を見よう 160
★【観光】SSTO を追いかけよう 160
★【観光】ABN TANK 投下の瞬間を見よう 160
★【謎】B-2A はステルス機？ 161
★【謎】母機から離れて出現する巡航ミサイル 161
★【注意】ABN TANK 投下前の C-130 を落とすとスコアが減る 161
★【注意】巡航ミサイル撃破数カウントバグ 161
★【天候】晴天 162
MISSION 07『サンド島防衛戦』..... 163
★ 推奨機種 164
★ お勧め戦闘指示 164
★ ビギナーズ・ハウツー 164
★ ミッションの流れ 165
★ RANK S 攻略 166
★ 最低スコア攻略 166
★【アドバイス】MISSION UPDATE 前に撃ち漏らした敵艦 167
★【補足】ミッドウェー海戦と目視索敵 167
★【アドバイス】高度 5000 フィート以上から LASM 発射 168

★【情報】ミッションが失敗する条件……168
★【情報】兵装によってシンファクシに与えるダメージの差異……168
★【情報】シンファクシ撃沈に要する LASM の弾数……169
★【情報】散弾ミサイルの炸裂位置……169
★【観光】「ひよっこ」の質問は 2 種類ある……169
★【観光】散弾ミサイルの発射を見よう……169
★【観光】敵艦の砲撃を見よう……170
★【観光】非を認める EDGE……170
★【観光】アークバードのレーザーを見よう……170
★【観察】「ひよっこ」が落ちる瞬間を見られるか？……170
★【謎】シンファクシ艦上の LAUNCHER の特異性……170
★【謎】フラーブルイ (Khrabry) という敵艦……171
★【注意】TGT は必須攻撃対象を意味しない……171
★【注意】「炸裂、今」の注意無しで炸裂するケース……171
★【注意】BGM "FRONT LINE" を十分に聞く方法……172
★【注意】増援 FRIGATE の出現位置は変わる……172
★【注意】第 2 の SCINFAXI は対空兵器群の中に出る……172
★【挑戦】低空でシンファクシを仕留める……172
★【天候】晴れ……172
★【付録】30000 ポイントを超えるスコアアタック……173
● 真説・『サンド島防衛戦』そのブイはどのブイだ？編……176
MISSION 08『希望という名の積荷』……177
★ 推奨機種……178
★ お勧め戦闘指示……178
★ ビギナーズ・ハウツー……178
★ ミッションの流れ……179
★ RANK S 攻略……181
★最低スコア攻略……181
★【アドバイス】AA システムの隙間を抜ける……182
★【アドバイス】前置きの時間の使い方……182
★【アドバイス】2 機編隊の安全な迎撃……182

★【アドバイス】CHOPPER と ARCHER を待つ……183
★【アドバイス】輸送機のマップ東端誘導……183
★【アドバイス】待てる WINDMILL と待てない WINDMILL……183
★【情報】輸送機を無駄に連れ回しても何も起こらない……184
★【観光】輸送機はダッチロールしているか？……184
★【観光】EDGE 機や輸送機を見よう……184
★【観光】輸送機が接地する瞬間を見よう……184
★【観光】風車を見よう……185
★【謎】燃料切れは CHOPPER 機だけか？……185
★【謎】ワープする敵機……186
★【注意】輸送機との空中衝突に注意……186
★【注意】WINDMILL は NPB で撃破できない……186
★【挑戦】AA システム中央突破……186
★【挑戦】高速 AA システム突破……186
★【天候】晴れ……187
● 真説・『希望という名の積荷』成人男性のアイドル編……188
MISSION 09『憎しみの始まり』……189
★ 推奨機種……190
★ お勧め戦闘指示……190
★ ビギナーズ・ハウツー……190
★ ミッションの流れ……191
★ RANK S 攻略……192
★ 最大スコア攻略……192
★ 最低スコア攻略……193
★【アドバイス】BUNKER 完全撃破のタイムラグ……193
★【アドバイス】銃撃だけで BUNKER を仕留めよう……193
★【アドバイス】山側待機と海側待機……194
★【アドバイス】効率の良い BUNKER 攻撃……194
★【情報】各中隊の詳細な行動条件……195
★【情報】「1 つの攻略目標」の定義……195
★【情報】BUNKER 攻略に要する時間……196

★【観光】BUNKER 完全撃破の瞬間を見よう 196
★【観光】C 中隊は最初の BUNKER の手前で止まって攻撃しない 196
★【観光】台詞の聞き所 197
★【謎】消える HOVERCRAFT 197
★【謎】HOVERCRAFT はどこにいく？ 198
★【謎】戦車はいないのに？ 198
★【挑戦】タイムアタック 198
★【挑戦】機体を乗り比べてみよう 199
★【挑戦】MIG-31/MIG-31M でクリア 199
★【挑戦】最初の AH-64 を海上に出現させる 199
★【天候】厚い雲に覆われた曇り 199
索引 201

SCARFACE

NEMO

MOBIUS

BLAZE

CIPHER

GRYPHUS

TALISMAN

ACE COMBAT シリーズの歴史

本書は、ACE COMBAT 5 のみをテーマとして取り上げていますが、ACE COMBAT シリーズ内での ACE COMBAT 5 の位置づけを把握するために、シリーズの歴史の概要を解説します。

これは、ACE COMBAT 5 がその時点でのシリーズの集大成というだけでなく、特異的な位置づけにあることも示します。

なぜ、本書がシリーズの他の作品ではなく、ACE COMBAT 5 のみを取り上げるのか……という理由もここで示されます。

★ ACE COMBAT シリーズとは

ACE COMBAT シリーズとは、ナムコ（現バンダイナムコゲームス）より、家庭用ゲーム機用として発売されているフライト シューティング ゲームのシリーズです。1995 年リリースの『ACE COMBAT(エースコンバット)』から始まり、2007 年 11 月現在で日本国向けとして入手できる家庭用ゲーム機用ソフトとしては 8 作がリリースされています。

★ フライト シューティング ゲームとは

フライト シューティング ゲームとは、空中を飛行しつつ (フライト) 敵を撃って (シューティング) 撃破するゲームを意味します。類似のジャンルとして、コンピュータを用いて航空機の飛行 / 操縦をシミュレーションするフライト シミュレータというジャンルがあります。武装した航空機を使用し、敵を攻撃する機能を持つフライト シミュレータは、表面的にはフライト シューティング ゲームとよく似ています。しかし、両者は決定的に異なっています。フライト シミュレータが現実の航空機に対してできるだけ忠実であろうとするのに対して、フライト シューティング ゲームはあくまで撃つことが主題のゲームであり、その目的のためにはあえて現実の航空機に反する機能性を与えられることがあります。

たとえば、現実の戦闘機はミサイルを数発程度しか搭載できませんが、ACE COMBAT シリーズの戦闘機は数十発のミサイルを搭載できます。

これは、わずか数回発射ボタンを押すだけでそれ以後ミサイルを撃てなくなる仕様では、「撃つゲーム」としてのフライト シューティング ゲームとしては不十分であることを意味します。実際に搭載できないほど多数のミサイルを搭載することは『リアルさ」を損ないますが、十分な数のミサイルを撃てることは「リアルさ」よりも重要である、と見なされるのがフライト シューティング ゲームというジャンルです。

逆に言えば、「リアルさ」こそが最重要と考える者達はフライト シューティング ゲームを行うべきではありません。フライト シミュレータを使うべきです。

★ シリーズ概観

ACE COMBAT シリーズの歴史は、家庭用ゲーム機が 3D 表示性能を獲得し、進化していった歴史とは切り離せません。第 1 作の『ACE COMBAT』は、家庭内に初めて大量に普及した 3D 対応ゲーム機である PlayStation 対応のソフトとし

てリリースされ、初めて携帯用ゲーム機に進出した『ACE COMBAT X Skies of Deception 』は携帯用ゲーム機が強力な 3D 表示機能を獲得した第 1 世代にあたる PSP(PlayStation Portable) 対応ソフトとしてリリースされています。また、PS2 や Xbox 360 など、3D 表示能力が強化された新ハードには素早く対応する動きも見られます。

これとは別に、ACE COMBAT シリーズの姉妹版とも言えるアーケード用ゲームの『Air Combat(エアーコンバット) シリーズ』が存在します。これには以下の 2 作品が存在するとされます。

- Air Combat(エアーコンバット)
- Air Combat 22 (エアーコンバット 22)

Air Combat シリーズのシステムが、ACE COMBAT 5 のアーケード モードの元になっていると言われており、ACE COMBAT 5 を理解するためには、これらの存在も意識しておく必要があります。

もう 1 つ、家庭用ゲーム機対応のゲームでありながら日本では発売されていない『ACE COMBAT Advance』というソフトも存在するといいます。これは任天堂のゲームボーイアドバンス上で動作するもので、3D ではなく、高度の概念があるトップ ビュー シューティングだといいます。日本では一般的ではないので、存在を示唆するにとどめます。

以下、日本国向けとして入手できる家庭用ゲーム機用シリーズの各ソフトの概要を簡単に紹介します。

★ ACE COMBAT (1995 年)

PlayStation 対応。

記念すべき第 1 作です。しかし、かろうじて 3D 表示のフライト シューティングが可能になったという水準です。表示内容が単調で、距離感や高度感が掴みにくく、今の感覚からすると直感的に飛ばしにくいと言えます。また、アナログ コントローラ[1]や、震動にも対応しておらず、シリーズ他作品とはかなり飛ばした感覚が違います。

1　当時存在していた「ねじる」ことでアナログ入力するネジコンと呼ばれるコントローラには対応していました。

★ ACE COMBAT 2 (1997 年)

PlayStation 対応。

ACE COMBAT シリーズの主要な機能性がほぼ全て最初に実現されたという、まさに原点と言うべきタイトルです。

画面表示の見応えは大きく進化し、アナログ コントローラや震動機能にも対応しています。傭兵として金を払って僚機を雇うことができ、その際には対空、対地の攻撃対象も指定できました。

また、Z.O.E. と称するライバル機が機種を変えながら次々と立ち向かってくる展開もあり、これはネームド機というシステムの原点とも言えます。更に Z.O.E. が最後に乗って挑んで来る機体はそれ以後のシリーズで定番となる架空機 ADF-01 FALKEN です。

施設内に突入して内部の敵を撃破するミッションも含まれています。

条件によって選択可能、あるいは分岐するミッションも、これが最初です。

ともかく、その後の ACE COMBAT シリーズで定番化していく機能の多くが、既にこの第 2 作の中で実現、あるいは萌芽として示されているのは驚くばかりです。

★ ACE COMBAT 3 electrosphere (1999 年)

PlayStation 対応。

2040 年という遠い未来を舞台にし、多数の架空機と肉体を持たない電子のパイロットを交えた多彩な登場人物が登場するシリーズ最大の異色作。

本作は 3 つの勢力が存在する世界を描き、プレイヤーはシナリオの進行に応じて別の勢力に移籍する選択を持つことができます。更に、それぞれの勢力内でもクーデターが起こり、クーデターに味方するか否かで更にシナリオが分岐します。

しかし、シナリオの分岐が多いことと裏腹に、勢力やシナリオの進行に応じて使用できる機種がほぼ決まってしまい、好みの戦闘機で飛ぶ喜びは今ひとつ大きくなかったと言えます。

ゲーム中の台詞は前作の英語から日本語に変わり、より直感的に解りやすくなりました。

ゲーム内のキャラクターは普通のセルアニメの技法で描かれていますが、プレイヤーを通話相手に見立てたテレビ電話形式の通話表現は、プレイヤーがその世界に参加している感覚を上手く演出していたといえます。

一方、よくあるオタク好みのアニメキャラが目立つことが、そのような表現を好まない硬派のプレイヤーから反発を買った側面もあるようです。

また、あまりにダークな、あるいは人を食った「真の結末 = 主人公の正体」は、受け取る人によって好感を持つか嫌悪するか、極端な印象をもたらす可能性が高いと言えます。

ゲーム的には、シリーズで唯一と思われる宇宙空間での戦闘ミッションがあったり、ただトンネルを通過するだけで大きな試練となるミッションがあったり、多様性は特に大きかったと言えます。

★ ACE COMBAT 04 shattered skies (2001 年)

PlayStation2 対応。

未来世界だった前作とは打って変わって、現実感覚溢れるリアル風の軍隊、戦争を描く内容です。

ムードや世界観を盛り上げるために、ゲーム中に通信という形で様々な立場の者達の様々な言葉が入るようになりました。

そして、ハードも新世代に代わり、画質が劇的に向上しました。

また、通常ミサイルと特殊兵装を別個に切り換えて発射できるようになったり、補給ラインに戻ることで補給できるという新システムも追加されています。

しかし、ゲーム内容の一部は、ACE COMBAT 2 にも負けるほど貧弱化したと言えます。条件によって分岐するシナリオもなく、僚機への指示という概念もありません。通信内容も全て英語で、日本語で理解するためにはいちいち字幕を見なければなりませんでした。

とはいえ、そのような貧弱化は決定的な問題とはなっていませんでした。美しい空を飛ぶ……というだけで、十分に爽快であったからです。また、英語による通信は、逆にムードを盛り上げる好ましい選択だったという見方もできます。そして、渋いミリタリーテイストの世界観は、空想てんこもりでサービス過剰な前作よりも逆に支持を幅広く集め、高い人気をもたらしました。

本作をもって最高の ACE COMBAT だと主張するファンは珍しくありません。

★ ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR (2004 年)

PlayStation2 対応。

前作の路線を継承しつつ、国家レベルの陰謀を暴くというドラマチックなス

トーリーを付加した内容です。

前作と異なり、通信内容が英語だけでなく日本語も選択できるようになりました。また、条件によって分岐するミッションや、ミッション中に指示を出せる僚機が 3 機も付くようになりました。

もう 1 つ特徴的なのは、ミッション中に通信によってプレイヤーに質問が発せされることです。この質問には、十字ボタンの左右を使って「はい」「いいえ」を選択して答えるか、あるいは返答せずに放置しなければなりません。これは、コンマ 1 秒を問題にする空中機動中に発生すると極めて危険であり、これを「ほどよいハンデ」と思うか、「ゲームとしての欠陥」と思うかは、意見が分かれるところでしょう[2]。

また、前作では 1 機種あたり 3 種類程度の特殊兵装から自由に選択できたのに対して、本作では特定機種の特殊兵装の種類が固定されています。その代わり、特定シリーズが複数機種のファミリーとして構成されていて、同じファミリーの別機種を選ぶと別の特殊兵装が使用できるという機能性が与えられています。

本作には、メインとなるキャンペーン モードの他に、アーケードの Air Combat シリーズをベースにしたシステムを持つアーケード モードが搭載されています。ストーリーは前作の主人公 Mobius 1 を主人公としたオリジナルの内容です。短時間でインカムを稼ぐアーケードのシステムはじっくり腰を据えて楽しむ家庭用ゲーム機との相性は悪く、様々な点で不評であったと言えます。

とはいえ、キャンペーンに飽きが来たときの箸休めとして、あるとたまに遊ぶモードでもあります。

本作は非常に高い人気を持っていますが、その背景には、どんでん返しのあるドラマチックなストーリーや、常に意識される「仲間」の存在感の心地よさ等があると思われます。

★ ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR (2006 年)

PlayStation2 対応。

前作のストーリーの背景 (過去) にあたるベルカ戦争を描きます。テーマは、前作の「仲間」から打って変わって、敵エース達との戦いです。実際、多数の敵エースパイロットが登場します。

2　筆者は、ほどよいハンデと感じています。

本作では僚機の数が 3 機から 1 機に減ったものの、僚機への指示が対地 / 対空の区別まで含めて行えるようになりました[3]。また、1 機種での特殊兵装の選択機能も復活しました。

本作を特徴づけるのは、プレイヤーのプレイ内容によって ASG(エース スタイル ゲージ) が変動し、スタイルが異なる 3 タイプのエースに分類されることでしょう。

- Mercenary (マーセナリー)　何もかも破壊し尽くすタイプ
- Soldier (ソルジャー)　戦況を読めるタイプ
- Knight (ナイト)　無益な殺生は行わないタイプ

これにより、同じミッションでも、エースのスタイルが違うと異なる敵が出てくる等の相違が生じます。これは、ゲームに変化と刺激をもたらすと同時に、すべての敵と対戦するにはほとんど同じミッションをスタイルを変えて 3 回プレイしなければならない面倒ももたらします。

本作のテーマは敵エース隊との戦い、つまり空戦にあります。しかし、各機体の撃破数が 768(ナムコ) を超えると数値表示がパックマン表記に変わるという機能があり、これを迅速に行う場合は数を稼ぐには有利な対地攻撃を行うメリットが出てきます。それを含めて考えるなら、対空 / 対地の双方に対して戦いが求められるバランスの良いゲームという評価もあり得ます。

しかし、全般的にゲームとしての規模が前作と比較して小さく、長期的にプレイし続けるにはやや物足りなさが残ります。

★ ACE COMBAT X Skies of Deception (2006 年)

PSP(PlayStation Portable) 対応。

初の携帯用ゲーム機対応の ACE COMBAT シリーズです。

しかし、操作ボタンの数が足りず、しかも操作性に問題があるためスムーズに飛ばすことば難しく、画面が小さいことも相まって爽快感が今ひとつ得られない傾向があるように感じられます。

新しい機能として、ミッションをクリアしていく順序が変わることで、その後

3　実は対地 / 対空を区別した指示は ACE COMBAT 2 で既に実現していたので、それがやっと復活したとも言えます。ただし、ミッション中の指示変更は本作が初めてです。

のミッションの内容が変わったり、様々な異なるハンデが付くというシステムが用意されています。

しかし、携帯用ゲームとして機能の簡素化が要求されたためか、僚機システムは採用されておらず、ミッション数も多いとは言えません。

ただ 1 つ、ソフトと本体を持ち寄れば容易に対戦プレイができるという機能性は突出しています。特殊なソフトを使用するとインターネット経由での対戦もできるようです。筆者は、他人に拘束されずに好きなように飛ぶことに価値を見出しているので、そのような対戦プレイには消極的な立場ですが、一般論としては遊びの多様性と深さを広げる価値ある機能と言えます。

★ ACE COMBAT 6 解放への戦火 (2007 年)

Xbox360 対応。

新しい世代のハードに移行したことで、様々な機能が大幅に拡大しています。特にハード性能の問題から誤魔化してきた『シナリオ上は存在するはずの多数の敵や味方」を実際に画面上に登場させることが可能になった点は画期的だといえます。また、720p の高解像度表示に対応したことで、遠距離に見える小さな敵もより視認しやすくなり、遠距離で戦いがちな空戦の臨場感を高めてくれます。

また、ネットワークの本格対応したことにより、追加機体等を後から「ゲーム内ではなく現実の通貨[4]を支払って」ダウンロードしたり、全世界のプレイヤー間での自分の順位を知る機能等が追加されています。また、インターネットを経由して全世界のプレイヤー達が対戦あるいは共同で戦うことができる機能も大きな特徴です。

本作は敵の数が増えたことにより、多数の敵を一度に攻撃できる兵装が強化されています。たとえば、他のシリーズ作で使用される高機能対空ミサイル (中距離)XMAA は同時に 4 発まで発射できますが、本作には 6 発まで同時発射できる XMA6 も含まれます。また味方に攻撃させる「支援要請」機能も、一種の大量攻撃手段です。それらを活用する戦い方には爽快感がありますが、詰め将棋のようにきめ細かな攻略手順を積み上げる戦い方には向かない可能性があります。また、多数の味方も戦い続けているため、特定の敵を味方が撃破してしまうという現象

4　厳密に言えば現実の通貨を支払って購入するマイクロソフトポイントを支払って購入します。

も起こり、ぎりぎりまで切り詰められた攻略手順は僅かな状況の相違で実行できなくなる可能性もあり得ます。

本書執筆時点で発売直後であるため、他の詳細については割愛します。

★ 3, 04, 5 論争とファン気質

根拠のない筆者の印象だけで述べるならば、ACE COMBAT シリーズのファンは、大きく分けて以下の 3 タイプに分けられるという感じがあります。

- ACE COMBAT 3 派
- ACE COMBAT 04 派
- ACE COMBAT 5 派

さて、筆者はどの派にも属さないので[5]、それぞれの派の言い分を正しく説明することはできません。あくまで筆者の受けた印象ということで、それぞれの派の持つ傾向を述べます。

ACE COMBAT 3 派

最弱勢力。基本的にこの派は、他派より「3 はダメだ」という主張に反発するという消極的な理由でのみ成立しているように思われます。

ACE COMBAT 04 派

04 の持つ渋いミリタリーテイストとスコア アタックなどに耐える優れたゲーム性を支持するタイプ。3 は甘いアニメ風の絵と、非現実的な未来描写によって受け入れられず、5 は渋さの不足とスコア アタックを行うには不安定すぎるゲーム性によって受け入れがたい、という印象があります。

また、リリースされた 5 が、04 ファンによって期待された「より優れた 04」という内容ではなかった点も批判の対象と考えられます。特に、04 の直接的な続編となるアーケード モードが物足りない内容であったことは、決定的な問題だったと考えられます。

ACE COMBAT 5 派

3 つの派の中では最も穏健なタイプ。他派に対して批判するというよりも、シリーズの新作に期待しつつ黙々と ACE COMBAT 5 をプレイしているだけ……という印象があります。しかし、最大勢力という可能性もあり、大きな存在感を持っ

5　筆者はどれも好きなので、派閥に属することができません。

て他派にプレッシャーを与えているような感があります。

これらの派は基本的に、互いに相容れない存在として並列的に存在し続けているように感じられます。作品の善し悪しに関する議論があっても、さほど相互理解が進んでいるようには見えません。

そのことは逆に言えば、ACE COMBAT シリーズとは一貫した 1 つのカラー、1 つの文化を持った作品群ではなく、いくつかの共通項目を持っているに過ぎない異質な作品の集まりであることを示唆します。

つまり、筆者のようにシリーズ全般が好きであると断言できる者は少数派であり、たいていの ACE COMBAT ファンは好きな作品とそうではない作品のコントラストが明確に出る傾向があるのではないかと考えられます。

従って、シリーズ全体を通して語ることはあまり理が無く、個別の作品ごとに語る方がより的確な語りが成立するのではないかと考えます。

本書がシリーズ全般ではなく、その中の 1 つの作品のみを取り上げる理由の一部はそこにあります。

★ 本書が ACE COMBAT 5 を選択する理由

では、シリーズには何種類もの作品があるにもかかわらず、なぜ ACE COMBAT 5 に限って本を作るのでしょうか？なぜ ACE COMBAT 04 や ACE COMBAT ZERO ではないのでしょうか？

その理由は、単純な好き嫌いにはありません。

一言で要約すれば、ACE COMBAT 5 はシリーズの他作品と比較して特に抜きん出た大作であり、追求する余地が大きいためです。より具体的に言えば、キャンペーンだけに限定しても全く異なるミッションが 32 もあり、選択可能な機種の数も突出して多いのです。マップの作り込みも、他作品と比較して特に凝っていると言えます。であるからこそ、そこには開拓し追求する大きな余地というものが残されています。

ここで 1 つ注意が必要なのは、本質的な意味で「余地の大きさ」とは必ずしも作品の良さとは直結しない点です。むしろ、「余地の大きさ」とは完成度の低さを示す可能性すらあり得ます。しかし、そのことはここでは逆にメリットだと受け止めることができます。なぜなら、作品にアラがあるからこそ、それを埋めるためにプレイヤー達が追求を続ける意味が生まれるからです。それは完璧にデザ

インされたゲームには存在しない大きな価値です。

だからこそ、より完成度の高い ACE COMBAT 04 や ZERO ではなく、5 でなければならないのです。

★ 飛行特性の異なる機種の多さ

ACE COMBAT 5 はシリーズの中でも特に機種が多いと言えます。シリーズの他作品では 1 機種と選択可能な特殊兵装で表現されているケースが、本作では特殊兵装が固定された複数の機種として表現されているわけです。

しかし、本作で異なっているのは特殊兵装だけではありません。機体の飛行特性にも差が付けられているのです。そして、様々な制限プレイを行うとすれば、選択可能な機種が多いことは、好ましい特徴となります。制限プレイでは、特定の能力が欠けていたり、性能が全般に低いことは挑戦の対象になりうるのです。

このような特徴からも、ACE COMBAT 5 は挑戦に向くと考えます。

★ 戻るべき場所としての ACE COMBAT 5

理屈ではなく気分の問題を語るとすれば、シリーズの諸作品の中で、最もプレイヤーを暖かく迎え入れる作品が ACE COMBAT 5 だと言えます。他の作品は、プレイヤーを傭兵や軍人と見なし、プライベートのやり取りはあまり発生しません。それに対して ACE COMBAT 5 は、プレイヤーを「仲間」として親しく声を掛けてくれる仲間達がいます。

だからこそ、ACE COMBAT 5 の空を飛び続けることができる……という側面もあるかもしれません。

つまり、シリーズの他作品は「仕事を終えればそこから帰る」というムードを持つのに対して、ACE COMBAT 5 だけは「仕事が終わったから 5 の空に帰る」と言えるアットホームなムードを持つのです。そのムードがあってこそ、限界を超えた追求が可能になると言えるかもしれません。

● 真説・『凍土からの救難信号』トードからの救難信号編

ケイ・ナガセ大尉からの救難信号を探知することに成功した。

しかし、信号に乗って伝わってくる音声は、カエルの鳴き声とおぼしき、ゲコゲコという音のみである。

残念ながら、ケイ・ナガセ大尉は死亡したものと推定せざるを得ない。

ペロー大佐「非常に不服ではあるが、ナガセ大尉の二階級特進を申請した。総員、空の勇士、ケイ・ナガセ大尉に黙祷！」

ユークトバニア領内、捕虜収容所付近……。

ナガセ「ゲコゲコ（大丈夫…まだまだ行ける…）」

ユーク兵「パイロットを探せ！」

ナガセ「ゲコゲコ（このカエルの姿なら、みつかりっこない）」

ナガセ「ゲコゲコ（通りすがりのマテリア使いの一行に感謝しなくては。トードとかいうカエルになる魔法を掛けてくれて良かった。でも、あの人たちが目指していた約束の地ってどこかしら？）」

ナガセ「ゲコゲコ（ああ、寒さが体に染み込んで体が動かない！　カエルは寒さに弱いんだわ）」

ナガセ「ゲコゲコ（どうやれば元の姿に戻れるのだろう……。それも聞いておけば良かったわ！）」

ユーク兵「あ、カエルだ！　東洋から来た平和維持軍のファントム部隊の連中にあげたら喜ぶかな」

ナガセ「ゲコゲコ（違う！　私はケロヨンじゃないわ！）」

1　トードはFINAL FANTASYシリーズでのカエルに変身する魔法の名称です。

なぜ ACE COMBAT なのか

なぜ ACE COMBAT シリーズを特に取り上げる価値があるのでしょうか。娯楽という観点でゲームを見るならば、他に様々なゲームが存在します。たとえば、大人も遊べるゲームとして、RPG やレースゲームなどもあります。それにも関わらず、なぜ ACE COMBAT シリーズなのでしょうか？

その理由について、主に人気 RPG シリーズである FINAL FANTASY シリーズとの対比を使って説明を行います。

★ 筆者と FINAL FANTASY

筆者が限界を超えるプレイを始めて意図したのは、おそらくスーパーファミコン版 FINAL FANTASY VI 発売当時に行った 3 人だけでラスボス (ケフカ) を倒すという挑戦だったような気がします。今となっては、この程度は珍しくもありませんが、当時の気持ちとしては大きな挑戦でした。

そして、FINAL FANTASY VIII 発売当時、ヴァリー状態で特定の魔法を高確率で使わせる「最強ヴァリー」というテクニックを自力で発見したときに、初めて ULTIMANIA の先を自覚したのかもしれません。これはある時、ヴァリー状態のリノアがスロウばかり使用して役立つ魔法をほとんど使用しない状態に遭遇し、その原因を調べていった結果、発見したテクニックです。1999 年 5 月 8 日の日記に記録が残っているので、この前日の発見と思われます。

「最強ヴァリー」のやり方は以下の通りです。リノアにジャンクションする最低限度の魔法だけを渡し、魔法のバトル配置で最初から魔法を隙間無く並べます。配置の先頭は発動させたい魔法とします。この状態でリノアをヴァリー状態にすると、非常に高確率で先頭の魔法を使います。先頭に配置する魔法は、アルテマではダメージが容易に 9999 カウントストップしてしまうので、メテオがベターです。ただし、攻略サイトを見てもこのやり方を説明している例が無いので、もしかしたら CD-ROM のバージョン等の条件が存在するかもしれません。

さて､運と分析によって「最強ヴァリー」を発見するチャンスは得られたものの、客観的に見て筆者は FINAL FANTASY プレイヤーとしてはさほど優秀ではありません。やり込んでいる時間は、おそらく FINAL FANTASY VIII が最長で、その後は減る一方です。FINAL FANTASY XI は戦 22/ 白 11 で止まったまま何年も放置され、FINAL FANTASY XII/CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- は手を付けただけでクリアすらしていません。最近のほとんどの FINAL FANTASY シリーズの作品の買ってすらいません。ただ、例外的に DIRGE OF CERBERUS は Gackt エンディングを見るまでやっています。

その代わりとして、明確に好きになったのは ACE COMBAT 2 以降の ACE COMBAT シリーズです。2,3,04,5,ZERO,X とやり続け、更に ACE COMBAT 5 をいつまでもやり続けた結果として (総飛行時間 480 時間以上)、意図せずして究極世界をのぞき込む立場に立っていた……といったところでしょう。

★ ACE COMBAT はどこが違うのか？

「最強ヴァリー」と同様の発見は、ACE COMBAT シリーズでも繰り返し行っています。たとえば、ACE COMBAT 5 の MISSION 20『古城の幽閉者』において、あるラインから先に行かないことによって、出現する敵車両の数を大幅に減らすことができる……という挙動を発見しています。この発見は、ゲームのプレイの難易度を大幅に下げるといういう意味で、「最強ヴァリー」に相当すると言えます。

つまり、筆者は、FINAL FANTASY シリーズと、ACE COMBAT シリーズの双方において、同様の発見を体験しています。それにも関わらず、筆者は ACE COMBAT シリーズを最終的に選び、それをプレイし続けています。それはなぜでしょうか？

まず、これは単純な好き嫌いの問題ではないという点を明確にしましょう。実は、本書を執筆するにあたり、伝聞のあやふやな記述を避け、モグタン将軍が実際に出現することを確認するために、PlayStation 版 FINAL FANTASY VI をエンディングまでプレイしています。ラスボス戦直前まで[1]、モグタン将軍を連れて行きました。そして、それは面白い体験でした。

また、「最強ヴァリー」が誤認ではないことを確認するために、FINAL FANTASY VIII も動作させて昔のセーブデータで数回戦闘を行いました。

それだけではありません。PlayStation2 本体を修理に出して ACE COMBAT 5 をプレイできなくなった時には、古い PlatStationw と FINAL FANTASY VII International を出してきて、バレットとデートを実行するところまでプレイしています。

他に、ACE COMBAT の合間に FINAL FANTASY IX のカードコレクションの全種類コンプリート (矢印の向き重複無しで全種類収集) も完了しています。

つまり、十分に筆者は FINAL FANTASY が好きであると言えます。

ACE COMBAT は好きであるものの、FINAL FANTASY も好きです。

それにも関わらず、現在娯楽に費やす時間の圧倒的大多数は ACE COMBAT に注ぎ込まれています。それはなぜでしょうか？

もちろん、それには客観的かつ合理的な理由があります。

1　モグタン将軍はラスボス戦には参加できないので、実質的に連れて行くことができる最終段階まで連れて行った……ということです。

★ 大人の遊びとしての ACE COMBAT

ACE COMBAT と FINAL FANTASY を比較した場合、決定的に異なっているのは「時間」という要素です。

まず、開始してからエンディングを見る前の総プレイ時間という観点で見た場合、毎晩ごく普通のやり方でコンスタントにプレイしたと仮定すると、FINAL FANTASY シリーズは少なくとも 2 週間以上を要すると思います。しかし、ACE COMBAT シリーズはある程度飛ばし慣れていれば、1 週間掛かることはないでしょう。ちなみに、夜の娯楽として ACE COMBAT 5 に専念したと仮定すると、だいたい 3 日あればキャンペーンをエンディングまでプレイできる……というのが筆者の平均的な実績です。

話はそれで終わりません。実は、プレイの区切りという観点からも両者には相違があるからです。FINAL FANTASY では大きなイベントや中ボス戦などでストーリーが区切られます。しかし、その区切りは必ずしも明確なものではなく、1 つの出来事の終わりは、次の出来事の始まりとオーバーラップしていることが多いと言えます。つまり、ある出来事が決着した後でセーブして電源を切ることができるタイミングでは、既に次の出来事が始まっていることも多いのです。つまり、ストーリー全体は明確な区切り無しに連続していて、続きが気になっていればなかなか中断できないという問題が起こります。

それに対して、ACE COMBAT はミッションという段階によって明確にストーリーが区切られます。ミッションは事前説明のブリーフィングで始まり、結果を評価するデブリーフィングで終わります。セーブはデブリーフィング終了後に行う形になるため、「今日はここまで」という区切りを付けやすいという特徴があります。

そして、このようにして訪れる区切りの単位は、FINAL FANTASY シリーズと比較してずっと短いと言えます。ACE COMBAT 5 であれば、ミッションは 5 〜 20 分程度で区切られます。

つまり、短い時間で明快に区切って遊びやすいのが ACE COMBAT シリーズの特徴だと言えます。

このような特徴は、特定のミッションだけをプレイする FREE MISSION(フリーミッション) と呼ばれる機能[2]により、FINAL FANTASY とは全く別個の遊び方が

2　ACE COMBAT 3 では simulator と呼ばれる等、シリーズ内でも名称の違いは

可能になることを意味します。つまり、いくつもあるミッションの中で、特定のミッションだけをやり込むということが可能になります。時間がないプレイヤーであっても、このミッションだけは誰にも負けない……という境地を目指すことができます。

これらの特徴は、ACE COMBAT が時間の乏しい大人に適するゲームであることを示します。ここでいう大人とは、年齢が一定以上の者達を示す言葉ではなく、社会の中で何らかの役割を担い、専業主婦のように直接賃金を受け取らない立場を含めて、労働している者達全般を意味します。

この事実は、重要な意味を持ちます。なぜかといえば、多くのゲームで発生する「大人が子供に負ける」という問題に対処可能であることを意味するからです。

さて、なぜ大人が子供に負けるのでしょうか？

その理由は、多くのゲームが費やす時間に応じて強くなるというシステムを採用している点にあります。たとえば RPG であれば、より多くの時間を費やし、より多くの敵を倒すことで、より多くの経験値を入手して強くなれます。定職を持たず親のすねをかじって 1 日中ゲームをしているような者が、真面目に働いて余暇にゲームを行う者よりも強くなってしまうのです。このような傾向は、特にオンラインで共同プレイを行うネットワーク RPG などで顕著に見られます。明らかに社会常識が欠如して問題のある言動を行うプレイヤーの方が、遙かにレベルが高く強い……といった状況に遭遇することもあり得ます。そうなれば、もしかしたらゲームへのやる気が減退することもあるでしょう。

低レベル攻略やタイムアタックなどの限界レベルのプレイを追求する場合でも、RPG は始まってから終わるまでを前提とすることが多いと感じます。たとえば、3 時間というタイムを出すタイムアタックであっても、それを可能とするための調査、計画立案、試行錯誤、意図する結果が出るまで繰り返す等の作業に要する時間は膨大であり、下手をすれば普通にプレイしてクリアするよりも時間が掛かるかもしれません。その結果として、新しい時間短縮のアイデアが浮かんでも、容易に挑戦できないという事態もあり得るでしょう。

それに対して、ACE COMBAT シリーズはほとんどの挑戦が 5 ～ 20 分程度で終わる「ミッション」を単位にして行われます。たとえば 15 分で終わるミッションを様々なやり方で 10 回プレイしたとしても、それに要する時間は 150 分 =2

あります。

時間半でしかありません。これは仕事から帰った後に TV で映画とニュースを見るのと大差ない時間であり、十分に挑戦可能な時間であると言えます。

つまり、特に時間の扱いという点で、ACE COMBAT シリーズは大人向けのゲームであると言えるわけです。

★ リアルとデフォルメの問題

プレイ時間だけを問題にするならば、たとえば自動車のレースゲームであっても良いはずです。何時間もコースを周回し続けるような内容はまずあり得ず、レースゲームのプレイ時間もそれほど長くはありません。

それにも関わらず、ACE COMBAT だけを取り上げる理由は、レースゲームの世界には過剰なリアルさの追求と複雑さの導入という問題が散見されるように思われるためです。

この項目は、筆者がこのジャンルに詳しくないため、可能性を指摘するだけにとどめます。

このような問題は、特に人気の高いグランツーリスモ シリーズ等に見られるように思われます。これらは、実車の挙動や音をリアルに再現したり、多数のオプションパーツやチューニング設定によって思い通りに愛車をカスタマイズできることが特徴として支持されているように思われます。

しかし、このような方向性は一線を越えるとプレイしやすさの低下という問題を招きます。実際、単に車を走らせるゲームで遊びたいだけのライトなユーザー層は、かなり脱落しているのではないかと考えられます。

正しいセッティングが決まらねば走行できなかったり、新しい車種を手に入れるために何回も走らねばならないような制約は、リアルさを求めるコアなユーザー層からは支持されるかもしれませんが、少ない時間で手軽な娯楽を求めるユーザー層には向きません。

そして、そのような層には、リアルなゲームではなく、適度なデフォルメを行ったゲームの方がより適すると言えるでしょう。なぜ ACE COMBAT シリーズなのか……という疑問に対する 1 つの答は、この点にあります。ACE COMBAT シリーズは、常にリアルさよりも遊びやすい適度なデフォルメを優先しているからこそ、時間のない大人の遊びに適するのです。リアルさを価値とするフライト シミュレータというジャンルを名乗らず、フライト シューティングを名乗る点に、このような傾向が作り手の中に明確に存在することが見て取れます。(詳しくは「フ

ライト シューティング ゲームとは」参照)

そして、ここで注意を払う価値があるのは、リアルさの放棄は子供向けを意味するわけではない……という点です。たとえば、大人のホビーとして知られる鉄道模型の世界では、たいていの場合駅から出発した列車が同じ駅に戻ってくるように線路を敷きます。もちろん、リアルな鉄道がそのような路線を敷くはずがありません。鉄道はある場所と別の場所を結ぶために敷設されるものであって、同じ駅に戻ることしかできない鉄道は遊園地の遊具でもないかぎり、通常はあり得ません。しかし、鉄道模型の世界では、そのようなあり得ない線路配置が当然のこととして承認されています。それは限られた設置スペースで手軽に運転を楽しむために必須のデフォルメとして受容されているのです。

同様に、大人が遊ぶゲームであっても、適度なデフォルメは必要とされます。

★ 結果の再現性と 3 次元機動

どれほどよく出来たゲームであっても、確実に結果を出せる手順が確立され、それを繰り返し行うだけであれば飽きます。結果に不確定性が含まれていても、単に乱数で発生するだけなら、意図した結果が出るまで繰り返せば確実に結果が得られるので、やはり刺激が乏しくなります。

しかし、ACE COMBAT シリーズでは乱数に寄らずに結果の不確定性が発生します。その理由を説明します。

ACE COMBAT シリーズは飛行を扱うゲームであるため、3 次元機動を行います。つまり、自由度が高いのです。そして、僅かな操作のさじ加減違いにより、自機の挙動も変わってきます。たとえば、機体を左右にロールさせてからスティックを引いて急旋回する場合、ロールを止める角度の僅かな差によってその後の自機の高度も変化してしまいます。

その結果として、自機の動きに対応する敵の動きも変わってくることがあります。また、動かない敵であっても、自機との位置関係が変われば攻撃方法も変化させねばならない可能性が出てきます。

このような状況が積み重なっていくと、同じミッションを同じようにプレイしているはずなのに、前回とは違う瞬間的な判断が繰り返し要求されるようになってきます。

上手い ACE COMBAT プレイヤーとは、このような差を的確にリカバーして意図した飛行を継続できる人物を意味します。それは言い換えれば、ACE COMBAT

のプレイは常に単純化された手順の積み重ねに還元できないことを意味します。

そして、腕を上げれば上げるほど、より的確に自機に意図した機動をさせることが可能となり、より良い成果を得ることが可能となります。

つまり、手順を確立したら終わりなのではなく、追求しづけることに価値が生じます。

これは、新しい刺激を求めて次々と新しいゲームに乗り替えていく者達よりも、じっくりと腰を据えて細く長くプレイする者達にこそ適したゲームだと言えるでしょう。つまり、落ち着きを持った大人に向いていると言えます。

★ まとめ・大人が遊べるゲームとは

以下に、ACE COMBAT シリーズが特に時間の少ない大人の娯楽に適する理由をまとめます[3]。

- 短い時間で区切りを付けてプレイできる
- 適度にデフォルメされていて素早く手軽に遊べる
- 僅かな操作の違いがその後の展開に影響し、単純な攻略手順を作ることができない (攻略手順はそれを実行できる腕が無ければ活用できない)
- より的確に飛ばせるようになれば、それによって成果も向上する (長期間、じっくりやり込む価値)

筆者がなぜ FINAL FANTASY よりも ACE COMBAT をプレイし続けるのか……という問い掛けについては、上記の理由に「飛ぶことの爽快感」を加えればほぼ自分なりの答になります。

3　時間のない大人が遊べる別の例としては、バンダイ ナムコの「ガンダム ネットワーク オペレーション (http://www.gno.ne.jp/)」を挙げることができます。このゲームは、多数のプレイヤーが共存するネットワークゲームですが、プレイヤーが持つ部隊はプレイヤーがゲームに接続していない場合でも自動戦闘を継続するという特徴があります。プレイヤーは自動戦闘の戦い方を設定するだけです。これにより、1 日 10 分程度しかゲームに使える時間がない者であっても、ゲームをプレイすることが可能です。とはいえ、前線移動等の時間が固定されたイベントに迅速に対応するためには、短時間でも特定の時刻にゲームをプレイ可能である方が有利であり、時間に融通の利く立場の方がより大きな成果を出しやすいと言えます。その点で、やはり時間に制約される面があると言えます。

全てのカテゴリに属さない話題

ここでは、他の全てのカテゴリに分類できない話題を扱います。

キャンペーンで特定のミッションに対して分類できない話題は別途「MISSION 固有ではない話題」にまとています。ここにまとめられているのは、主にキャンペーンとアーケードの双方に関わる、あるいは双方で有効な話題です。

★【基本】キャンペーンとアーケードの違い

ACE COMBAT 5 には、独立した 2 つのモードが含まれます。キャンペーンとアーケードです。

キャンペーンは、新米パイロット「BLAZE(ブレイズ)」となって、戦争の開戦直前から戦争の完全終結までの、激動と感動のドラマを体験するモードです。ACE COMBAT 5 の主な内容はこのキャンペーンです。

アーケードは、前作 ACE COMBAT 04 の主人公「Mobius 1(メビウス・ワン)」となって前作の終戦後を舞台に抵抗を続ける敵勢力を討伐するモードです。アーケード版の Air Combat のシステムに「Mobius 1」のストーリーを付加したものであるようです。それゆえに、家庭用ゲーム機用のゲームとしての練り込みは浅く、オマケと思った方が良いでしょう。

難易度はアーケードの方が高く、キャンペーンが物足りなくなってからの挑戦用と考えても良いでしょう。

★【基本】針路を変える方法

自機の進む方向を変える方法はいくつもあります。

R2/L2 ボタンでヨーを使う

R2/L2 ボタンを押すことで、自機は徐々に向きを右または左に変えていきます。素早く向きを変えることはできませんが、機体の姿勢が崩れないので、微妙な針路調整に向きます。

90 度ロールして左スティックを引く

最も主要な旋回法法。左スティックを右または左に倒して機体を 90 度傾けた上で左スティックを引いて針路を変えます。機体の傾きがずれていると、高度が上がったり下がったりする副作用が生じます。

機体を僅かに傾けて放置する

左スティックを右または左に倒して機体を僅かに傾けておきます。すると、機体は勝手に右または左に針路を変えていきます。余裕のある状態でゆっくり針路を変えたい場合に使います。

機体を真上または真下に向けてロールさせる

機体をロールさせつつ真上または真下に機首を向け、更にロールさせながら水平に戻します。特に下に向ける操作と減速を併用すると、素早く向きを変えることができる感じです。しかし、立体的な操作である上に機首を真下に向けることは墜落のリスクもあり、ビギナーがあえて行う必要はありません。

★【情報】コーナー速度

旋回を行うとき、旋回が描く円弧の最小半径は速度によって変わります。最も小さな半径で旋回できる速度を、コーナー速度と呼びます。この速度は機種によって異なります。しかし、特定の機種のコーナー速度がどの程度であるかを示す資料は今のところ発見していません。

とはいえ大ざっぱに言えば、加速しながら旋回するよりも、減速しながら旋回する方が、小さく旋回できる可能性が高いと言えます。

★【基礎】速度コントロールの重要性

このゲームは、速度を思い通りにコントロールできるか否かが、大きな鍵を握ります。なぜかといえば、速度のコントロールに失敗すると攻撃対象の敵を行きするか、あるいは攻撃可能時間が少なくなるためです。それにも関わらず、比較対象物が少ない空中では自機の速度を直感的に把握しにくいのです。

最も典型的に見られるのは、敵がなかなか接近しないことに苛立って R1 ボタンを押し続ける状況です。この場合、攻撃距離に達してから減速を行っても間に合わず、敵を追い越してしまう可能性が高いと言えます。このような現象が起こるのは、R1 ボタンを長時間押し続けた結果として、容易に減速できない速度までスピードが上がってしまうためです。これに対する対策として、早めに減速を開始するか、容易に減速できる速度で敵に接近する配慮が必要とされます。

また、減速しすぎて失速するのもよく見られる現象です。失速すると機体の姿勢を立て直すために時間を取られ、攻撃したい敵機において行かれることもありあます。これに対する対策は、基本的に速度を落とし過ぎないよう注意するしかありません。

もし、移動する敵を攻撃する際、敵との速度差が小さければそれだけ長時間攻撃可能範囲に自機を置くことができ、より多くの攻撃を行うことができます。たとえば、たとえ銃撃が下手であっても、長時間敵機後方の適切な距離を長時間保

持できれば[1]、機銃だけで敵機を撃墜でき、ミサイルを節約できます。

適切な速度を維持するためには、加減速ボタン (R1/L1) を単純に押し続けるのではなく、断続的に押したり離したりする操作も有効です。押し込む量が把握しにくいアナログ操作でバランスを調整するよりも、断続的に押す方が的確に把握しやすい成果を出しやすくなります。

★【情報】本当の A/B 全開

R1 ボタンを押し込んで HUD 上に A/B の表示が出た後、更に強く押し込むと更に加速します。つまり、A/B がオンになった状態と A/B が全開になった状態は異なります。

このような挙動があるため、このゲームをプレイしていると、特に R1 ボタンを消耗します。また、このボタンを押すために動員される右手人差し指が疲労する可能性も高いと言えます。

単調に、ただ押し続けるだけで良い場合は中指で R1 ボタンを押すと有利です。中指は微妙な操作は不得手ですが力を入れやすいためです。

★【情報】最大速度の差が生じる理由

発揮できる最大速度は一定していません。その理由として、主に以下のようなものがあります。

- 個々の機体の性能差
- 高度

高度は高い方がより高い速度まで加速することができます。

さて、FALKEN は TLS 発射態勢で変形し、空気抵抗が増えるかのように見えます。しかし、実際には通常形態でも TLS 発射形態でも最大速度に差はありません。可変後退翼機や、X-02 のように謎の変形を行う機種は、あくまで速度に応じて形が変わっているだけで、それによって最大速度が変わるわけではありません。

1　激しい回避機動を行う戦闘機相手では難しいですが、それを行わない大型機や一部のヘリなどでは十分に実行可能です。ただし、自機が失速しない速度の範囲内であれば……ですが。

★【アドバイス】高度 31500 フィート前後での超高速飛行

通常の高度では A/B 全開で飛行して通常ミサイルを振り切れるのは MIG-31/MIG-31M ぐらいですが、限界高度まで上がるとたいていの機種で通常ミサイルを振り切れるだけの速度を出すことができます。

高度を上げていくと、31500 フィートあたりでコントローラが振動を始めます。それ以上高度を上げると失速してしまい、飛行を継続できなくなります。コントローラが振動する高度をコンスタントに維持すると、その機種では通常出せない高速性を発揮できます。

この状態に入ることができれば、まずたいていの敵から撃墜されることはありません。たとえば、MISSION 18+『8492』では、この状態に入れば容易にベルカ飛行隊を振り切ってミッションをクリアできます[2]。

また、単純にある場所から別の場所に高速移動する場合は、高度を上げる価値があります。たとえば、MISSION 09『憎しみの始まり』のネームド機は交戦中の位置から遠く離れた位置に出現する可能性が高いのですが、このような場合には限界高度まで上げて全速飛行を行うことで、ネームド機の位置への往復時間を節約できます。

★【基本】HUD のどこを見るべきか？

HUD 上には非常に多くの情報が表示されています。

これらの全てを把握するのは困難です。まして、慣れないビギナーであれば、情報量に圧倒されかねません。

まず最低限把握すべき情報は、垂直方向の自機の向きです。もし、自機が僅かでも下を向いていれば、そのまま飛行すると地面に激突することを意味するからです。

次に注意すべき情報は自機の傾きです。自機が右または左に傾いていると、直進しているつもりでも徐々に右または左に針路が逸れていきます。

最後に重要となるのは、攻撃したい敵のコンテナです。もし、視界に入っていない場合はターゲットロケーターです。墜落の危険を防止し、安定した直進が可

2　ただし、高々度の最高速飛行を実現する前に落とされるリスクは存在します。単純に高度を上げて加速すればクリアできるミッションではありません。詳細は当該ミッションの章を参照。

能になったら、あとは敵を攻撃するだけです。

★【注意】ターゲットロケーター[3]の方向に機動する危険性

ターゲットロケーターは、素晴らしい機能です。これがあるおかげで、実機なら容易に見回すことができる周囲が画面に見えなくても[4]、敵機のおおよその位置を把握できます。

しかし、ターゲットロケーターが示す方向に素直に自機を向けることは、自機がどちらを向いているか把握できなくなるリスクを持ちます。ターゲットロケーターはただ単に自機と敵機の位置関係を示すだけなので、3次元空間のどの向きであっても指し示す可能性があります。その方向に素直に飛ぶと、どのような角度で飛ぶか予測もできません。いつの間にか機首が地面を向いていたり、背面飛行していることもあるでしょう。それゆえに、ビギナーはターゲットロケーターの向きに自機を向けるのではなく、水平面と垂直面に限った機動を行って敵機を目指すようにするのがお勧めです。

しかしプレイヤーの3次元的な空間把握能力が磨かれてくれば、ターゲットロケーターの向きに直接飛ぶ方が効率的です。上を目指すACE COMBATプレイヤーはこの境地を目指してみましょう。

ただし、相手がほぼ真後ろにいる場合、ターゲットロケーターの向きはほとんど意味を失い、わずかな位置関係の変化で激しく揺れ動きます。この場合は、ターゲットロケーターの向きに合わせようと努めない方が有利です。

また、ターゲットロケーターの指し示す方向に飛ぶと、敵と相互に相手の後ろを追いかける形になり、永遠に敵を正面に捉えられないこともあります。この場合は、あえてターゲットロケーターが示す方向とは逆に飛ぶ方が有効となります。

3　ターゲットロケーターはターゲット (target) のロケーター (locator) ですが、続けて書くと区切りが分かりにくく意味も読み取りに憎いと言えます。しかし、空白も「・」も入れずに続けて書くのが取扱説明書での正式の表記なので、ここでも区切り無しで表記しています。

4　右スティックを倒せば見えますが、激しい空戦機動中に微妙な方向調整を行いつつ見る余裕はありません。

★【基本】機銃攻撃のコツ

敵機を銃撃する場合は、敵機後方至近距離に付けて速度を同調させ、命中弾が出るまで×ボタンを押し続けます。円形のマーク(レティクル)が出現している時が、命中弾が出る可能性の高い距離ですので、このマーク内に敵機を捉え続けながら銃撃を続けます。レティクルが出る直前の距離でも命中弾を得られますので、機銃弾を特に節約したい場合を除けば、レティクル表示前から射撃を開始しても構いません。

銃弾の命中は確率的に得られるものなので、当たらないからと言って、完全な真正面に敵機を捉えようと機体の姿勢を調整し続けることは、かえって敵機を中央から外すことになりかねないのでお勧めではありません。おおむね中央付近に捉えていれば十分です。

敵機正面からの銃撃は、ヘリの場合を除き、お勧めではありません。至近距離まで接近する必要があるため、衝突の危険があります。

地上目標は十分に減速してじっくりと狙って撃ちます。

★【アドバイス】機銃の節約撃ち

機銃弾が不足するような戦い方を行う場合には、機銃弾をできるだけ無駄にしないように撃つ必要があります。十分に接近してから撃って確実に当てることも重要ですが、無意味に長時間撃ち続けて撃破に必要な弾数以上を撃つことも避けねばなりません。

このとき、機銃は発射されてから命中するまでタイムラグがあることに注意します。つまり、敵が撃破された瞬間に発射ボタンから指を離しては遅いということです。それを行うと、撃破後に機銃弾が敵の残骸に当たることになります。ですから、個々の敵に対してどの程度の弾数を当てれば撃破できるかを覚えておき、それに相当する弾数を発射したら指を離す必要があります。たまに、発射した弾数不足で撃破できないこともありますが、それでも節約が重要な場合は行う必要があります。

★【基本】通常ミサイル攻撃のコツ

通常ミサイルはロックオンして撃てば誘導されますが、万能ではありません。敵に避けられてしまうことも多くあります。敵機の能力が高い場合は、強引に回避してしまうこともあります。これに対処するには、できるだけ至近距離から撃

つことが有効です。ロックオンしたらすぐ撃つのではなく、更に接近してから撃つようにします。近ければ近いほど、敵に回避する余裕が無くなります。

もう１つ、敵機と自機の向きが大きく食い違っていると当たりません。できるだけ向きを合わせて撃つことで当たりやすくなります。これをベクトルを合わせると言います。敵機の向きを把握するには、基本的に見るしかありません。▲ボタンによるズームでも分かりますが、激しい空戦中にはなかなかできません。ですので、できるだけ細部まで鮮明に見えるケーブルやモニタを使用するようにします。画質が成果に直結するケースもあり得ます。

それでも上手く敵機を落とせない場合は、ヘッドオンと呼ばれる正面からの攻撃を試みることもできます。敵機側に、自機に対する攻撃の意図がある場合は、非常に高確率で当たります。たいていの場合ヘッドオンの状態で敵機は撃ってこないので、危険もそれほどありません。[5]

★【アドバイス】通常ミサイル２発で撃破できない敵

通常ミサイル２発で撃破できない敵のうち、僅かに攻撃力が不足しているだけの理由で撃破できない場合は、機銃を補うことでスムーズに敵を撃破できます。

たとえば、トーネード系の機体や、FRIGATE 等がこれにあたります。これらには銃撃を行いつつ通常ミサイル２発を撃ち込んで一機に撃破を狙います。特に、激しい回避機動を行うことがない FRIGATE においては特に有効な手段です。これが上手くできるように練習するだけで、敵艦が出現するミッションのスムーズさが格段に上がります。

★【アドバイス】AA GUN の上空を通過しない

AA GUN からの攻撃は、自機の正面に AA GUN を見ている場合はさほど大きな脅威ではありません。AA GUN に見せている面積は小さいからです。しかし、AA GUN の上空を飛び抜ける場合には、AA GUN に対して大きな面積を晒してしまい、命中へのリスクが高まります。

ですので、AA GUN の真上を飛び抜けるのはハイリスクです。

たとえば、TANK と AA GUN が目の前にいて、これを攻撃して飛び抜ける場合は、

5　次回作の ACE COMBAT ZERO になると、ヘッドオンでも敵機は撃ってくるので、危険度は大きいと言えます。このアドバイスは ACE COMBAT 5 でのみ有効です。また、ACE COMBAT 5 でも、正面から撃ってくる敵もあります。

必ず先に AA GUN を仕留めるようにします。

★【アドバイス】FLAK GUN は低空から攻撃する

FLAK GUN は広範囲の高々度に弾幕を張ります。ですので、高度を上げるとダメージを受けます。これは危険ですので、FLAK GUN は早めに撃破するのがお勧めです。その際、ダメージを受けないためには、低空から攻撃を行う必要があります。

★【アドバイス】自機の攻撃の行方を見届ける

通常ミサイルや特殊兵装を発射する●ボタンを押した後、ボタンを放さないで押したままにしておくと、飛行、あるいは落下していく兵装を追従するカメラに切り替わります。そのまま見続けると、その兵装がどのように目標に命中したのか、あるいは命中しなかったのかを見届けることができます。攻撃が思うように命中しない場合は活用して原因を探ると良いでしょう。特に、LASM のように、静止した目標にロックオンして発射しているのに当たらないことがある特殊兵装では、じっくり観察して理由を明らかにする価値があります。

しかし、これを行っている間は自機の姿勢を把握することができなくなる関係上、墜落の危険が生じます。特に、対地攻撃時にこれを行うと、機首を下げた状態でカメラかが切り替わる可能性が高いため、放置すると地面に衝突するリスクが生じます。これを回避するためにスティックを引いても、そのままでは自機の水平が分からないため、過不足が生じ、自機を不安定な視線にしてしまう可能性もあります。これを解決するためには、L2+R2 ボタンを押して AUTO PILOT を作動させます。これにより、自機は間違いなく水平飛行を行うようになります。正面に障害物がなければ、これで墜落の危険性は無くなります。それでも不安な場合は、水平が決まった後でスティックを引いて戻し、僅かに機首を上げ気味にすると良いでしょう。

ともかく、見ることは上達する第一歩です。敵に撃墜されないように注意しながら、自分の攻撃を見届けましょう。

★【注意】発射しない兵装

発射するために、扉を開く等の準備作業を要する兵装があります。通常は、兵装の切り替えに応じて扉が開閉します。

このような兵装は、発射される前に兵装を切り替えて扉を閉じてしまうと発射されません。また、扉が開き切る前に発射ボタンを押しても発射されません。

機銃の場合は、発射ボタンを押してから発射されるまで、タイムラグが生じます。この場合、発射ボタンを押し込んでから実際に発射されるまでの間にボタンを放してしまうと、押していたにも関わらず 1 発も発射されないことがあります。

★【注意】▲ボタンによるズームと視線追従の限界

▲ボタンの長押しによって選択した相手をズームアップしたり、自動的に視線を追従させて常に画面中央に捉え続けることができます。しかし、それは万能ではなく、いきつかのケースでは上手く機能しないこともあります。以下、右スティック使用時と合わせて、動作をまとめます。

- HUD 視点で何か対象を選択し、▲ボタンを押し続けてずっと見ていると、対象が自機後方にまわりこんだ時点で視界から外れてしまう
- HUD 視点で自機後方の対象を▲ボタン長押しで見る場合、視界が制限されて見えない場合と、カメラが後ろを向いて見える場合がある (動作が安定しないので特に注意)
- コクピット視点の場合はそもそも視野が制限されているので真後ろ▲ボタン長押しで後の敵を見ることはない
- 後方視点の場合は常に制限はなく真後ろも見える
- 右スティックで視点を後ろにまわした場合は、HUD 視点、後方視点共に真後ろが見える
- コクピット視点では真後ろにまわせない
- コクピット視点、後方視点では▲ボタン長押しにズームの効果はない。単に選択した対象に視線を向けるだけ

★【注意】謎の飛行物体が目撃される

撃破した機体は爆発して四散しない場合、長時間空中にとどまることがあります。それが空中の黒い塊として目撃されることがあります。隠しキャラなどではないので、注意しましょう。

★【アドバイス】兵装の切り替え音

兵装の選択音は通常ミサイル選択と特殊兵装選択で異なっています。音を覚えておけば、いちいちHUD右下の兵装の種類を目で見て確認せずとも、貴重な特殊兵装を誤って撃ちまくるミスを減らせます。

★【アドバイス】本来当たらないはずの武器を当てる

対地用特殊兵装は、飛行している目標にロックオンできません。

対空用特殊兵装は、地上の目標にロックオンできません。

しかし、ロックオンできないだけで、当てれば破壊効果を発揮します。

つまり、ロックオンせずに、目視を頼りに武器を発射して当てれば、敵にヒットすると言うことです。

これを試すのに便利なのがMISSION 02『開戦』です。おとなしく飛んでいる無人機は、対地用特殊兵装を試すのに最適です。対空用特殊兵装は、海上の不審船を相手に試すことができます。当たればミッション失敗扱いになりますが、反撃してこないため、じっくりと取り組むことができます。

★【注意】SHOOTのサインはあくまで目安

SHOOTのサインがHUDに出ているときにミサイルを撃てば当たりやすいとされていますが、これは命中を約束したものではありません。SHOOTが出ていても当たらないケース、出ていなくとも当たるケースもあります。

HUD上でこのサインが出る場所は、必ずしも見やすい位置とは言えません。距離や敵機との位置関係などから、当たりやすさを直感的に見抜けるようになれば、SHOOTはあえて見る必要の薄いサインということになります。

★【注意】レーダーマップの境界線は角度や拡大率でずれる

レーダーマップは、角度や拡大率で作戦エリア端のラインがずれて見えます。それにより、ほとんど移動していない同じ相手が作戦エリア内に見えたり外に見えたりします。

★【アドバイス】意図した敵を選択する方法

意図した敵を自機正面に見て▲ボタンを押します。正確な正面は、ウィスキーマーク(w)によって確認します。もし、意図した敵が選択されない場合でも、数

回▲ボタンを押せば選択されます。

ポイントは正確に自機の機首を意図した敵に向けることです。

(詳しくは後述の『【情報】▲ボタンの正しい意味』も参照)

★【アドバイス】攻撃対象ではない敵味方をズームで見る

攻撃対象ではない敵味方をズームで見るには、周囲に攻撃対象の敵がいない状態にした上で、見る対象を自機に最も近い位置に来るようにして▲ボタンを短くプッシュします。

この場合、向きは関係ありません。正面に見ることには何の意味もありません。

ここで問題になるのは僚機の存在です。たいていの場合、自機に最も近い存在は僚機であり、▲ボタンを押すと僚機が選択されてしまいます。もちろん、それによって僚機をズームで見ることが可能となるので、僚機を見るには良い手段です。しかし、それ以外のものを見たい時には邪魔です。たとえば、AA システム突破中にマザーグース・ワンを見たいと思って▲ボタンを押しても、そのままでは EDGE 機の方が近いのでマザーグース・ワンを選択できません。この場合、僚機への指示を←散開にすると、EDGE 機が離れてマザーグース・ワンを選択できるようになります。

このテクニックにより選択し、ズームで見えるものの一例を以下に示します。

MISSION 04『初陣』

滑走中の ARCHER

格納庫や燃料タンク

MISSION 08『希望という名の積荷』

マザーグース・ワン[6]

MISSION 11A『報復の連鎖』

民間機 (2 階建てのジェット旅客機)

MISSION 11B『代償の街』

報道ヘリ

パトカー

化学兵器の煙が出ている場所[7]

6　AA システムのミサイルに撃たれる瞬間もズームで見られます。

7　これは攻撃対象ですが、HUD 上では攻撃対象として認識されていません。

MISSION 14『零下の檻』

シー・ゴブリンの HH-9B (ガンシップ)[8]

シー・ゴブリンの CH-47

MISSION 22『封印』

鉱山入り口前のトラック

★【情報】▲ボタンの正しい意味

従来、ACE COMBAT 5 の▲ボタンの敵選択は選択順がおかしく、いつまで待っても意図した敵を選択できないことがあり、バグだとされていました。そして、事実として ACE COMBAT ZERO ではその問題が解消され、選択のやりにくさを解消するボアサイト モードも搭載されました。しかし、このような解釈はおそらく誤りです。

▲ボタンには以下の 4 つの効能が存在すると考えられます。

- HUD に表示される敵が近くに存在する時、▲ボタンの短いプッシュは、自機正面に近い敵を選択する
- HUD に表示される敵が近くに存在しない場合、▲ボタンの短いプッシュは、自機に最も近い敵や味方などの選択可能な物体を選択する (既にそれらの何かが選択されている場合は選択解除になる)
- 何かを選択中、▲ボタンの長押しは選択対象のズームアップ表示となる
- 何も選択していない場合、▲ボタンの長押しは正面のズームアップ表示となる

これらの効能を的確に活用することにより、以下のような作業を行うことが可能となります。

- 密集した敵集団の中から、特定の意図した敵を素早く選択する
- 直接攻撃対象にならない敵や味方を容易にズームアップ表示する

前者は、たとえばリムファクシを攻撃する際に、対空兵器ではなくリムファクシ本体 (HRIMFAXI) を素早く選択するために使用できます[9]。

後者は、たとえば MISSION 14『零下の檻』のシー・ゴブリンのガンシップ墜

8　墜落の瞬間をズームで見られます。

9　このテクニックを使うと、通常ミサイルだけでリムファクシを潜行不能に追い込む難易度がずっと下がります。

落の瞬間を「機首を正確に向けることなく」ズームで見ることを可能とします。

★【情報】F/A-22A を早期に入手する方法

ACE COMBAT 5 に手慣れたプレイヤーは、通常、あらゆる要素をクリア済みのセーブデータを持っていて、あらゆる遊び方が即座に可能になっていると思います。しかし、たまたまセーブデータがない状況で、ゼロから始める機会もあるでしょう。その場合、ゆるゆると気楽に遊ぶ方法はいくつかありますが、その 1 つの方法について説明します。

具体的には、MISSION 05『第三艦隊集結』の段階で通常なら入手できない F/A-22A を入手し、高性能機を使って気楽に楽しむというものです。

1st stage: 資金を稼げ

まず、普通にキャンペーンを開始します。そこそこの腕前があるなら、ゲージを素早く貯めるため、初期状態で選択できる難度の中で最も高い HARD を選ぶと良いでしょう。MISSION 04『初陣』までは、使用機種などに選択の余地はないので、与えられた F-5E で飛びます。その際、F/A-22A 購入資金を確保するために、できるだけ多くの敵を破壊するように努めます。F/A-22A 1 機の購入価格は 24000 なので、その金額を最低でも確保します。ただし、F-5E を売ることはできるので、1 機の売却価格 8100 はそれによって充当できます。

MISSION 05『第三艦隊集結』のメニュー画面になったら、セーブします。

セーブ実行直後、またはセーブしたデータをロードした後、OPTIONS を選び、タイトル画面に抜けます。このあと、電源を切ったり、他のセーブデータをロードせずに次に進みます。

2nd stage: アーケード Level-1 を RANK SS 以上で突破せよ

タイトル画面よりアーケードを選び、これをプレイします。マップ選択は、常に最も難度の低い上のマップを選びます。そして、エリア 7 までプレイします。最も難度の低いマップではありますが、できるだけ獲得ポイントの高いターゲットをできるだけ短時間で撃破するよう心がけ、RANK SS 以上を獲得します。獲得できない場合はやり直します。各エリアで、獲得ポイントが少なすぎると思った場合は、スタートボタンで中断してそのエリアをやり直すのも可です。

RANK SS 以上でミッションをクリアしてアーケードのタイトル画面に戻ったら、×ボタンでゲーム全体のタイトル画面に戻ります。その後、電源を切ったり、

他のセーブデータをロードせずに次に進みます。データをセーブしておいて、あとからロードして続きをやることはできません。即座に次に進みます。

3rd stage: F/A-22A を購入せよ

タイトル画面から、キャンペーンを選び、CONTINUE を選択します。MISSION 05『第三艦隊集結』のメニュー画面になったら、そこで BUY を選びます。ここで、F/A-22A が購入可能になっているので、1 機購入します。資金が足りない場合は、先に F-5E を売却するのも可です。F/A-22A の購入が完了したら、購入した機体と購入権を確定するために SAVE しておきます。

このあとは、序盤としては破格の高性能機である F/A-22A を用いて好きなようにキャンペーンを進めることができます。

★【観光】離着陸エリアを自由に飛び回る

離着陸 (発着艦を含む) で使われるエリアは、時間制限内であれば自由に飛び回ることができます。

離陸 (発艦) のエリアでは、高度を上げないように注意すると、長時間飛び回れます。

★【観光】回転するプロペラ

プロペラ機である C-130 はアップにするとプロペラがまわっているのが見えます。

また、JAMMER の EA-18G, EA-6B のいずれも、ECM ポッドの先端の羽が回っているのが見えます。しかし、発艦前は回っていません。飛行中に風を受けて回るものなのでしょう。プロペラ機の推進力となるプロペラとは異なるわけです。

★【アドバイス】MUSIC PLAYER の使い方

MUSIC PLAYER で曲を流す場合は、曲 01 ではなく、曲 02 から再生するのがお勧めです。なぜかといえば、曲 01 とは再生開始前のメニュー画面で流れる曲なので、既に聞いた曲を連続で聴かされることになるからです。一度再生が始まれば、操作せずとも一定時間ごとに曲が番号順に切り替わっていきます。一周するまで数時間掛かります。

★【アドバイス】休息の取り方

頭で考えていては間に合わない咄嗟の判断が繰り返し要求される関係上、体調、精神状態、集中力、疲労などの要素によってプレイ内容は影響を受けます。特に疲労は大きな問題といえます。飛ぶことの快感、戦うことの刺激に心が舞い上がり、「もっと戦いたい！　次の敵を!」と思って戦っていると、気付かないうちに疲労が蓄積されて成果が落ちることもあります。

そこで、疲労を回避するための休息の取り方が重要な意味を持ちます。

本来は意識的にミッション間で休んだり、ミッション中でもポーズを入れて休むことが必要とされます。しかし、分かっちゃいるけど休めない……という人も多いと思います。

そのような場合でも、ACE COMBAT 5 は休む時間を取ることが可能です。戦闘が起こらない状況で発生する通信イベントの時間を使って休むのです。このようなイベントはスキップできないため、ともかく待つしかありません。これは休息を取る好機です。

一般的にスキップできないイベントは悪い特徴だと考えられていますが、休息時間が強制挿入されると考えれば、長所に数えても良いと思います。

駄洒落

　どこまでが意図されたもので、どこまでが偶然の産物であるかは分かりません。しかし、この作品には優れた駄洒落が見出すことができます。

　本作品を極めてる上で、避けて通ることはできません。

　大いに注目する価値があるでしょう。

★ グリム兄弟

ハンス・グリム (ARCHER) には兄がいます。

グリムはミッション中に兄の話をし、地上部隊にいる兄は通信で弟のことを自慢だと語ります。

つまり、グリムは兄弟です。

兄弟だからグリムというネーミング？

★ 殿のニクシー

ニクシー、お前たちが殿だ。しっかりやれよ！

MISSION 14『零下の檻』でのシーゴブリンの台詞です。うっかりすると聞き流してしまいそうですが、しっかり駄洒落になっています。ちなみに、殿はしんがりと読みます。

★ しまったアシュレイ

なんだ、この島は？　しまったレーダーが利かない…

MISSION 19『決路』での 8492 Leader、アシュレイの台詞です。緊迫感のある状況でこの台詞を言えるベルカ人のセンスは素晴らしい！

★ 寒気がするチョッパー

寒気がする。この北の海からラーズグリーズの悪魔が来たんだ

MISSION 13『ラーズグリーズの悪魔』での CHOPPER の台詞です。寒気がするほど素晴らしい寒い駄洒落です。

★ ユーク軍機が友軍機

MISSION 27『ACES』で、スーデントールに接近するラーズグリーズ隊の前に出現するユーク軍機。赤で表示され、敵であることが示されます。しかし、グリ

ムが「ユーク軍機だ」と言った直後に、青く変わります。つまり友軍機に変わるわけです。

ひょっとして、ユーク軍機 (ゆーくぐんき) が友軍機 (ゆーぐんき) に変わるのは駄洒落 !?

★ BATTERY を前にテリーは語る

テリー、お前に話しておくことが…。
敵は目の前だ。スコット、お喋りは後だ !

MISSION 09『憎しみの始まり』での Osean Scout の台詞です。この台詞を聞いている頃、自機は海岸にある BATTERY(バッテリー = 沿岸砲台) への攻撃を開始していることでしょう。

つまり、バッテリー攻撃中に、テリーの台詞を聞くわけです。

★ スカウトのスコット

上記の事例は、Osean Scout をオーシアン・スカウト (オーシアの偵察兵) と読んで良いのなら、スコットとスカウトも似ています。これも駄洒落？

★ 次作品へと受け継がれる駄洒落の遺伝子

次作品となる ACE COMBAT ZERO では、主要な舞台は円卓と呼ばれる空域 (エリア B7R) であり、主人公は鬼神 (きしん、あるいは、きじん) と呼ばれます。つまり、「円卓の鬼神」であり、これは有名な「円卓の騎士」のもじりと考えられます。駄洒落センスは、次作品にも受け継がれています。

● 真説・『報復の連鎖』浅草編

ABS 417「このまま待っていても埒が明かない。何とか着陸できないだろうか?」
Control Tower「何いってるんだ！　戦争 (せんそう) だぞ！　……こんちくしょう !」
ABS 417「しかし、どうしても急いで浅草 (あさくさ) に行かねばならない客を乗せてるんだ」
Blaze「(ちょっと待て。アピート国際空港の近くに浅草があるのかよ !)」
ABS 417「大きなチョウチンのある寺だそうだ。名前は何と言ったか……」
Control Tower「浅草寺 (せんそうじ) か」
ABS 417「違う。浅草寺 (あさくさでら) だ !」
Control Tower「だから浅草寺 (せんそうじ) だろう」
ABS 417「違う違う。何言ってるの。浅草 (あさくさ) の浅草寺 (あさくさでら) だっての !」
Control Tower「それが浅草寺 (せんそうじ) だろう。寺の名前は浅草 (せんそう) だ !」
ABS 417「耳が悪いのか。こちらが言ってるのは、あ・さ・く・さ、だ !」
Control Tower「何いってるんだ！　浅草 (せんそう) だぞ！　……こんちくしょう !」

TUTORIAL

TUTORIAL は、ビギナーが基本操作を学ぶための練習用機能であり、一度習得してしまえばもう使うことはないでしょう。

しかし、TUTORIAL にはどうしても語るべき 2 つのトピックがあります。それは、成果がランクとして表示される FINAL TRAINING で全て最高 RANK である RANK A を取得することは実は難しいこと。

もう 1 つは、決定的なバグが存在するために、円の逆走クリアのような挑戦が不可能であるばかりか、クリア不能状態に陥る場合もあるという問題です。

★ FINAL TRAINIG の全 RANK A 攻略

TUTORIAL はクリアできて当たり前の基礎訓練です。ところが、FINAL TRAINIG だけはスコアが付き、RANK が出ます。通常は「実に見事だ。これ以上教えることはない」と教官に言わせれば良いのですが、実はその先に全ての試験項目について最高ランクである RANK A を目指すという挑戦が残ります。

そして、実は全て RANK A を取るのは実は楽ではないのです。

特に GUN(機銃) が難題になる可能性があります。

ミッションの内容をじっくり検討し、無駄のない行動を取らねばなりません。

以下、個々のステージごとに RANK A を取得する指針を書きます。

★ FLIGHT SKILL の RANK A 攻略

円をくぐります。難しいことはありません。的確な飛行操作ができていれば、難なく全てくぐれるでしょう。

ちなみに、円をくぐるときポイントを獲得という説明が出て確かに集計結果にカウントされますが、HUD 上の SCORE には反映されていません。

★ 通常ミサイルの RANK A 攻略

ともかく根性で頑張れ！　でも何とかなります。

地上の TANK は通常ミサイル 1 発で仕留められるので、割と素早く地上の敵を一掃できます。なので、まず地上の敵を片付けてから空戦を行っても良いでしょう。

空中の敵は MIG-21BIS ですが、割とよく旋回して回避します。思いきり減速して後ろに回り込むようにすると良い良いようです。上手く編隊の背後を取って連続で落とすのも良いやり方だと思います。、

★ 機銃の RANK A 攻略

さあ、難題です。ここで登場する敵は、以下の通りです。

- 輸送機 C-130 3 機編隊× 3　自機前方至近距離の空中を自機から離れていく
- 地上の敵 (TANK と AA GUN)　自機前方の地上
- 戦闘機 MIG-21BIS　自機前方遠距離の空中から自機に近づいてくる

ここで起こる罠がいくつかあります。これは周到に練られたゲームデザインの成果でしょう。以下、それを列挙します。

- 目の前の輸送機を攻撃に行き、そのまま輸送機編隊を攻撃していると地上の敵を通りすぎてずっと先に行ってしまう (地上の敵を攻撃に戻るのが大変)
- 地上の敵を攻撃していると、輸送機は先に行ってしまい、戦闘機が近づいてくる。地上の敵を撃破してから空の敵に目を向けると、なかなか撃墜できない俊敏な戦闘機が目の前に見える可能性が高い。これを攻撃しているとあっという間に時間を使い切る

ここで重要なことは、短時間で大きな成果を出すには、機敏に逃げ回る戦闘機を追っては駄目ということです。まず、地上の敵は確実に撃破し、空中の敵は輸送機に限って仕留めます。そのためには以下のような手順を取ると上手く行く感じです。

1. まず最も近い位置に見える輸送機を攻撃したい気持ちを抑え、最初に地上の敵を全て仕留める
2. そのあと、右ないし左の輸送機編隊から順に仕留めていく (大型機 C-130 は必ず爆発するので、残骸と衝突する危険はない。ぶつけるつもりで突っ込め !)
3. 戦闘機は一切攻撃しないようにする

これをきちんと意識的に行うことで、上記の「罠」を回避できます。

★ 無誘導爆弾の RANK A 攻略

難しくはないのですが、1 つだけ罠があります。それはたいていの敵車両グループは UGB1 発で仕留められるのに、自機初期位置から右前方の敵車両グループだけは 1 発では全車両を仕留められないことです。しかし、UGB の弾数には余裕があるし、スピードを上げ気味に飛んでいれば時間のゆとりもあるので、さほど怖くはありません。むしろ、慌てて不正確な攻撃を行って UGB を無駄にすると、通常ミサイルや機銃と比較して弾数の制限が大きいために、時間はあるのに弾切れで攻撃できないという事態も起こりえます。落ち着きが最大の武器でしょう。

★【謎】作戦エリア外でも文句を言われない

FINAL TRAINING の試験開始直後は作戦エリア外ですが文句を言われません。面白い現象です。

★【注意】消せない円

ここで扱う対象は、TUTORIAL の中で、円をくぐるミッションです。CLIMB/DESCEND や YAW などが該当します。

一見、基本的な挙動は以下のようなものだと思われるかもしれません。

- すべての円を順にくぐらねばならない
- くぐった円は消える
- 指定された空中機動でなくてもくぐれば良い
- 全ての円をくぐらないと成功とは見なされない (FINAL TRAINING のみスコア制なので残しても通る)
- 円はどの方向から見ても正円に見える
- くぐれなかった円は消えずに残ってしまう

しかし、これには誤りがあります。

より正しい挙動は以下の通りです。

- 自機が円をくぐるごとに、出発位置から 1 つずつ円が消える
- 自機が円をくぐると、くぐった円は無効になる。無効になった円を再度くぐっても何も起こらない

この挙動は、出発位置から順に全ての円をくぐった場合は、「くぐった円は消える」と見えます。ところが、1 つでもくぐらなかった円を残すと、くぐった円と消える円は一致しなくなります。これにより、まだくぐっていない円が消えるという現象が発生し、それが起こると全ての円をくぐるという終了条件を満たせず、時間切れで失敗するしかなくなります。

★【挑戦】その他の挑戦

TUTORIAL の各ミッションでは、以下のような挑戦が可能でしょう。

- A/B 全開でパスする (ものによっては難しい)
- 背面飛行でパスする (内容にもよる)
- あえて教官の指示に逆らった飛び方をする
- FINAL TRAINING の通常ミサイルステージで全機撃墜を狙う

MISSION 固有ではない話題

　ここでは、特定のミッションに属さない話題をまとめて扱います。たとえば複数のミッションで発生する現象や、アーケードでは発生しないがキャンペーンでは全般的に発生する問題などについて扱います。

★【基本】難易度

キャンペーンには、VERY EASY, EASY, NORMAL, HARD, EXPERT, ACE という複数の難易度があります。EXPERT、ACE は、難易度 NORMAL 以上でキャンペーンをクリアすると選択可能になります。NORMAL はその言葉の印象と異なり、ACE COMBAT シリーズに慣れていても何回もやり直しを要求される可能性があり、かなり大変です[1]。腕に自信がない場合は、VERY EASY から取り組む方が良いでしょう。その方が、素直にストーリーを楽しめる確率も高くなります。

★【基本】機体の売買

このゲームでは機体の購入価格と売却価格が同じなので、欲しい機体を手に入れるために、手持ちの全ての機体を売却しても問題ありません。再度必要になれば、買った機体を売ればいつでも買い直せます。

ちなみに、初期装備の F-5E も売って新機種の購入資金の足しにすることができます。

ただし、いくら再度買い直せると言っても、出撃人数分の機体は手元に残さねばなりません。

★【基本】機体のカテゴリと特性

機体のカテゴリの説明を行います。

FIGHTER (戦闘機)

航空機に対する攻撃が得意なカテゴリです。しかし、特殊兵装が対地攻撃用の爆弾である機種もあります。このような機種は対地攻撃にも十分に使えると思って良いでしょう。そうではない場合でも、通常ミサイルと銃撃を上手く使えば、問題なく地上目標も攻撃できます。

ATTACKER (攻撃機)

対地攻撃、あるいは対艦攻撃が得意なカテゴリです。しかし、航空機への攻撃は得意ではありません。たとえば、機体の反応が鈍いであるとか、敵機へのロックオンにもたつく、というような差違があります。相手がヘリであれば、

1　やり方さえ分かってしまえば、たいていのミッションは簡単にクリアできます。

ATTACKER でも十分過ぎるほど良く戦えます。

MULTIROLE

航空機への攻撃も、対地対艦攻撃も、どちらも可能なタイプです。両方を同時に要求されるミッションでは選択する価値があります。

JAMMER

ECM ポッド (ECMP) を装備したカテゴリです。SELECT ボタンで選択後、○ボタンで特殊兵装を発動すると、敵の攻撃が電子的に妨害され、敵のミサイルがはずれてくれることがあります。一定時間効果は持続しますが、長時間ではありません。

ECM ポッドは攻撃力にはならないので、使われる頻度が低いカテゴリと言えます。

★【情報】MULTIROLE と対地特殊兵装の FIGHTER の相違

MULTIROLE と特殊兵装が対地攻撃兵器の FIGHTER は、一見、対空と対地の双方に使えるために、同じような性格に機体に見えるかもしれません。しかし、両者は同じではありません。FIGHTER は、地上目標へのロックオンがもたつく場合があり、通常ミサイルによる対地攻撃が ATTACKER と比較してスムーズに行えない場合があります。しかし、MULTIROLE にはそのようなことはありません。もし、対地攻撃を特殊兵装のみで行う場合は同じような性格と見なしても良いですが、通常ミサイルで対地攻撃する場合は FIGHTER よりも MULTIROLE の方が有利です。

★【基本】ミッションのランク

ミッションをクリアすると、それにはランクが付きます。

キャンペーンの場合、ランクは C,B,A,S の 4 段階で、後に行くほど優秀な結果であることを示します。ランクは、主に、破壊した敵等から得られるポイントの合計値で判断される場合と、クリアに要した時間によって判断される場合があります。ランク S を取得することは、勲章の獲得に関係しますが、勲章を獲得しても単に勲章コーナーに画像が表示されるだけで特にメリットはありません。隠し機体の出現条件などには関係しないので、ランクを意識しなくても楽しく遊べるはずです。

なお、難度 ACE で全ミッションをランク S でクリアすると、ミッションクリア後のデブリーフィングで特別なメッセージが表示されます。(ボタン連打で飛ばしてしまわないように !!)

ちなみに、アーケードのランクには、E,D,C,B,A,AA,AAA,S,SS,SSS があり、キャンペーンに存在しないランクがあることに注意して下さい。アーケードのランクは、獲得ポイントによって決まるようですが、残り時間もポイントに換算されるので、素早くクリアすることもランクを上げるのに役立ちます。

★【基本】コインによるミッションの分岐

以下のミッションは、キャンペーンを順次プレイしている (フリーミッションではない) 場合にはコインによる選択となります。つまり、プレイできないミッションになる可能性があります。

- MISSION 11A『報復の連鎖』
- MISSION 11B『代償の街』
- MISSION 12A『緑海の火薬庫』
- MISSION 12B『四騎』
- MISSION 16A『砂漠の矢』
- MISSION 16B『砂漠の電撃』

ミッションの前にコイン投げの映像が入るため、ランダムに決定されるかのように思えますが、実際はプレイヤーの意志で選択できます。

選択は２つあり、いずれもミッション中の答えによって決まります。

第 1 の選択は MISSION 10『見えざる姿』の開始直後の、チョッパーによる「あの歌を聴いたか ?」という質問です。それに「はい」で答えると MISSION 11A『報復の連鎖』と MISSION 12A『緑海の火薬庫』を。「いいえ」で答えると MISSION 11B『代償の街』と MISSION 12B『四騎』をプレイできます。難度は「はい」と答えた方が低くなるので、ビギナーは「はい」と答えておくことがお勧めです。知らない歌を聴いたと答えるのは抵抗があると思いますが……。

第 2 の選択は MISSION 15『凍土からの救難信号』の終了直前の、チョッパーによる「こんなときはあの歌だよな ?」という質問です。それに「はい」で答えると MISSION 16A『砂漠の矢』を。「いいえ」で答えると MISSION 16B『砂漠の電撃』をプレイできます。こちらの選択はどちらを選んでも難度はさほど変わりません。MISSION 16A『砂漠の矢』は対空戦闘中心、MISSION 16B『砂漠の電撃』

は対地攻撃中心のミッションなので、空戦したい場合は「はい」を、対地攻撃したい場合は「いいえ」を選ぶと良いでしょう。

★【基本】離陸、着陸、発艦、着艦、空中給油

いくつかのミッションでは、離陸、着陸、発艦、着艦、空中給油のステージがあります。

離陸は、まず R1 ボタンで最大加速します。速度を 80 ～ 200(機種による) 程度にまで上げ、左スティックを引くと地面から離れます。そのまま高度を上げつつ飛行していればクリアとなります。

着陸は縦線と横線のゲージを中央でクロスさせる方向に機体を向け、そのまま減速しつつ滑走路の上に機体を降ろします。降ろす寸前に、針路を滑走路の向きに合わせます。あとは、L1 ボタンで最大減速して機体を止めます。

発艦は離陸と同様ですが、R1 ボタンを押し込んでカタパルトで打ち出されるのを待ちます。打ち出されたら、そのまま高度を上げればクリアできます。

着艦は着陸と同様です。

空中給油は菱形のマークを中央に合わせて前進し、そして HOLD せよというメッセージが出現する場所に留まるように空中給油機と速度を合わせます。これでクリアできます。速度を上げすぎると行き過ぎる場合がありますが、これは成功とは見なされません。

着陸、着艦、空中給油では、成績が判定されます。最高級の成績を出した場合は、「完璧だブレイズ」という評価を受けます。この評価を受けるために必要とされる条件は、素早く完了することだけです。エレガントに終わらせる必要はありません。評価が高ければ、ボーナスポイントが TOTAL POINTS に加算されますが、このポイントはランクの決定には関与しません。

離陸、発艦はいかに上手く行ってもポイントに関与することはありません。

★【情報】リプレイで可能な操作

リプレイでは、あらかじめ用意されたいくつかの視点を切り替えることができます。それに加えて、以下の操作が可能です。

- HUD 視点では▲ボタンによるズームが可能。ただし、ズーム対象を選択することができないため、正面のズームのみ
- HUD/COCKPIT/3RD PERSON では右スティックでの視線変更が可能

★【観光】撃ってはならないサイン

MISSION 01『極西の飛行隊』の SR-71 を撃つと、HUD に表示されている時も、されていないときも、"HOLD FIRE"(撃つな) のメッセージが HUD に表示されます。

同様に、MISSION 02『開戦』の SURVEILLANT(情報収集船) を撃つと同じメッセージが表示されます。

一方、同じように攻撃許可を出されていない MISSION 01『極西の飛行隊』の MIG-21BIS(ロックオン可能になる前) を攻撃しても "HOLD FIRE" のメッセージは表示されません。

ところが、MISSION 02『開戦』の MIG-21BIS の場合、攻撃が HIT する場合は "HOLD FIRE" のメッセージが表示されますが、攻撃を当てても HIT しない場合は表示されません。

以上のように、このメッセージは常に出るわけではありません。また、特に一貫した出現条件も見出せません。

★【情報】英語音声と日本語音声の差

英語音声と日本語音声は、ほぼ全ての台詞[2]に関してほぼ同じ内容のものが存在します。しかし、同じ意味の台詞であっても、その台詞を喋る長さが同じではないため、台詞がミッションの進行に影響を与えるケースでは、音声を切り替えると結果が変わるという現象が生じます。

特にタイムアタックにおいては、どちらの言語を選択するかで結果に差が出るので、注意が必要です。

★【観光】回転しているサンド島のレーダー

サンド島基地の管制塔上のレーダーは回転しています。離陸ステージでもミッション中でも常時回転しています。とはいえ、ミッション中に見に行くと危険ですし、離陸ステージでは少し高度を上げると自動的に終了してしまいます。落ち着いて見に行くには、昼間で明るい MISSION 02『開戦』のフリーフライトがお勧めです。

2　全ての台詞であるか否かは不明です。

★【観光】隊長機の尾翼に入る赤いマーク

通常、特定のカラーを自機に指定した場合と僚機に指定した場合の結果は同じになります。しかし、ラーズグリーズ カラーを選択したとき、自機 (隊長機) の尾翼に赤いマークが入るという相違があります。通常は垂直尾翼ですが、どれが垂直尾翼か咄嗟に迷うような機首 (X-02 等) では、それらしい尾翼に入ります。

ちなみに、オーシアカラーの F-35C では尾翼に青いマークが入りますが、これは自機、僚機を問わず常に入ります。

★【観光】ケストレルの艦橋に 30 の番号

発艦、着艦ステージでのみ、ケストレルの艦橋には 30 という文字が描かれています。これは、オーシアで 30 番目の航空母艦という意味を表していると思われます。

ちなみに、通常ミッション中の艦橋には数字は見えません。ケストレル以外のオーシア空母の艦橋にも番号は見えません。

★【観光】UAV はミッションごとに異なる機体

UAV (Unmanned Aerial Vehicle, Unmanned Air Vehicle) は無人航空機を示す言葉です[3]。その意味から分かる通り、これは特定の機種を示す言葉ではありません。以下のミッションに UAV が登場しますが、それらは全て別機種です。

- MISSION 02『開戦』
- MISSION 13『ラーズグリーズの悪魔』
- MISSION 24『白い鳥 II』

また、以下のミッションに出現する X-45 も無人機であり、UAV の一種となります。

- MISSION 16B『砂漠の電撃』

それぞれのミッションで出現する UAV は、別のミッションで見ることは出来ません。興味がある場合は、接近してよく見ておきましょう。

★【情報】地上の敵の正体

いくつか分かりにくい名前もあるので、簡単に主要な地上の敵の正体をまとめておきます。

3　drone(ドローン) も同じ対象を示す言葉です。

- TANK　戦車
- APC　Armoured personnel carrier で、装甲兵員輸送車
- SAM　surface to air missile で地対空ミサイル
- AA GUN　anti-aircraft gun で、対空機銃
- FLAK GUN　FLAK はドイツ語で Fliegerabwehrkanone。FLAK GUN は対空高射砲
- HOWITZER　榴弾砲

★【情報】機種引き継ぎミッションで機種を変更する

キャンペーンをプレイ中、MISSION 05『第三艦隊集結』から MISSION 06『白い鳥 I』進む時と、MISSION 10『見えざる姿』から MISSION 11A『報復の連鎖』に進む時には、通常自機と僚機の機種を変更できません。

しかし、1 回 QUIT MISSION でキャンペーンを抜けてフリーミッションで別機種に乗ってから[4] CONTINUE でキャンペーンに復帰すると、機種を変更できないはずのミッションで、機種を変更して飛ぶことができます。

これは、意図した機種に変更できる可能性を示すと同時に、意図しない機種で出撃させられてしまう危険性が存在することも意味します。

この現象は、MISSION 18『クルイーク要塞攻防戦』から MISSION 18+『8492』、MISSION 27『ACES』から MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』に進む場面では発生しません。なぜなら、番号に + の付く 2 つの MISSION には "QUIT MISSION" が存在しないため、同じ操作ができないためです。

★【情報】着陸・着艦・空中給油で SKIP してよいタイミング

着陸・着艦・空中給油ステージはクリアするとボーナスポイントが入ります。そして、START ボタンで SKIP すると通常最低ボーナスしかもらえません。

しかし、成功が確定した後であれば、SKIP を行っても成果に応じたボーナスがもらえます。

せっかちな人は覚えておくと良いでしょう。

4　乗るだけで十分です。ミッションをクリアせずに QUIT MISSION で抜けても有効です。

★【注意】味方が敵を撃破するとスコアに加算されない

僚機が撃墜した敵のスコアは加算されますが、それ以外の味方機、味方艦が撃破した敵のスコアは加算されません。最大スコアを狙う場合、味方機、味方艦が撃墜する前に確実に自機 / 僚機で撃墜しなければなりません。

★【情報】ミッションメニューからタイトルに抜ける操作

キャンペーン中のミッション メニューからタイトルに抜けるのはけっこう面倒です。しかし、これを行う手順は、実は↑○↑○↑○というシンプルな操作になっています。指に覚えさせてしまえば、簡単にタイトルに抜けられます。

★【観光】氷上滑走路にブルドーザー

MISSION 21『孤空からの眼差し』/MISSION 22『封印』の着陸、離陸ステージで使用される氷上滑走路周辺には何両かのブルドーザーが見えます。

この滑走路を造った建設車両なのでしょうか？

★【観光】FALKEN 入手条件の HANGAR の形状

MISSION 12A『緑海の火薬庫』、MISSION 12B『四騎』、MISSION 16A『砂漠の矢』、MISSION 16B『砂漠の電撃』、MISSION 27『ACES』には特別な HANGAR が存在し、それらを全て撃破することが FALKEN の入手条件となります。

これらの HANGAR は、全て赤い色で印が付けられていて、一般の HANGAR と区別できます。しかし、一部の例外を除き形は全て違っています。赤い色の入っている場所も似てはいますが、同じではありません。更に周囲の状況も相まって、見る角度によっては「赤くない」という印象が出る可能性もあります。

以下に、それぞれのハンガーの特徴をまとめます。

MISSION 12A『緑海の火薬庫』

背の低い三角屋根の建物です。周囲に木もあり、背が低いことと相まって、赤い部分は見えにくいと言えます。近くに歩兵の見えない SAM がいる他、上空には MIG-29A もいるので、見に行くときは注意が必要です。

MISSION 12B『四騎』

かまぼこ形の屋根を持つ建物です。

MISSION 16A『砂漠の矢』と MISSION 16B『砂漠の電撃』

三角屋根のやや大きめの建物です。攻略本「エースコンバット 5 ジ・アンサング・ウォー パーフェクトガイド」の 244p に HANGAR として掲載されている写真は、おそらくこれです。

この建物のみ、2 つのミッションで同じものが使われていると思われます。

MISSION 27『ACES』

平らな屋根のかなり大きな建物です。

暗い上に対空兵器や敵戦闘機の攻撃に晒されるミッションなので、先に脅威になる敵を排除してから見に行くと良いでしょう。

★【情報】ロードすると出現する CONTINUE

これは、キャンペーンを継続で行う CONTINUE についての話題です。

キャンペーンをクリアした直後、キャンペーンのメニューに CONTINUE は出ません。しかし、セーブしてリセットしてロードすると、CONTINUE が選択肢に出ます。それを選ぶとクリアしたキャンペーンと同じ難易度等の設定で、キャンペーンを最初から行うことができます。

★【観光】落下する散弾ミサイルは目撃できる

いくつかのミッションで落下してくる散弾ミサイルですが、上手く視界の中に落下の瞬間を捉えられれば、落ちてくる散弾ミサイルを目撃できます。

★【謎】HUD 上のバートレットの名前は 2 種類ある

MISSION 01『極西の飛行隊』と MISSION 02『開戦』で自機の目の前を飛んでいるバートレット機 (F-4G) の HUD 上の名前は HTBRKONE つまりハートブレイクワンです。

ところが、MISSION 27『ACES』でトンネル内ですれ違うバートレット機 (F-14A) の HUD 上の名前は HTBRKONE ではなく、BARTLETT となっています。

なぜ名前が違うのかは不明です。

★【挑戦】離陸ステージで回避不能の状態で山腹に激突する

離陸ステージでは、一定の高度に上がると操縦の自由が奪われ、機体が自動的に水平飛行に入ります。つまり、目の前に山腹があると、回避不可能な状況で激

突する可能性があります。しかし、通常であれば、それが発生する可能性はほとんどありません。なぜなら、十分な高度に上がった時点で操縦不能になるためです。

たとえば、MISSION 20『古城の幽閉者』の離陸 (発艦) ステージでは、左右の崖よりも僅かに高い高度で操縦不能になるように思われます。つまり水平飛行に入っても崖に激突しないということです。

しかし、MISSION 09『憎しみの始まり』の離陸ステージでは、これが体験可能です。ぶつけることができる山腹は、サンド島基地の北西に位置する小島です。

以下の手順で飛ぶと、この島の山腹に激突できます。

1. 離陸後。高度を上げず低空でこの島に飛ぶ
2. 島の山腹に向かって飛行する
3. 山腹ぎりぎりで機首を上げ、山腹を下に見ながら高度を上げる
4. ある高度に達した瞬間に操縦不能になり、自動的に水平飛行に入る
5. 目の前の山腹に激突する

★【謎】シー・ゴブリンのガンシップの機種

シー・ゴブリンが使用するヘリは 2 種類あります。MISSION 14『零下の檻』でパイロットの救出に使用した CH-47 と、このミッションでガンシップとして登場したヘリです。後者は、他のミッションで登場するシー・ゴブリンの乗機でもあります。

この機種は、一時期 UH-60 の派生機種である HH-60 という説が出たこともありますが、実際には HH-9B という架空機です[5]。解像度の甘いモニタで見ていると、機種名が明確に読み取れず、HH-60 のように読めないこともありません。しかし、D 端子ケーブルを使う等の画質改善の努力を払えば、間違いなく HH-9B と表示されていることが確認できます。

ちなみに、HH-60 と HH-9B は前面の窓の枚数などに相違があり、間違いなく別機種です。

★【観光】風力発電の風車を探せ！

このゲームには、風力発電の風車が登場するミッションが 2 つあります。

5　ACE COMBAT 6 に登場する UH-9 というヘリも、この HH-9B と同系列の架空機体と思われます。おそらく UH-9 の派生機種が HH-9B という位置づけでしょう。

MISSION 08『希望という名の積荷』

マザーグース・ワンが不時着する海岸地帯にあります。海岸地帯は海風が吹くので、きっと風力発電に適しているのでしょう。いくつかは破壊することが要求されるので、やった人ならすぐ分かるでしょう。

さて、ここにある風車は、実は 2 種類あります。

1 つは、回転している風車です。

もう 1 つは回転していない風車です。

低空低速で回転している風車を見に行くのも乙なものですが、じっくり見ようと思ってフリーフライトで行くと、風車は出現しません。残念！

MISSION 19『決路』

低空に降りてすぐ、風力発電の風車の間を抜けて飛ぶことになります。この島で必要とする電力は、この風車でまかなっているのでしょう。様々な施設が見える他に、丘の上にアンテナも見えますから、電力は必要とされているはずです。

さて、このミッションの風車には特に特徴はないかのように思えますが、そうではありません。実は、MISSION 08『希望という名の積荷』と違って、フリーミッションで見に行っても存在しているという特徴があるのです！

★【情報】僚機パイロットの能力差

繰り返し飛んで後で PILOT DATA の数値を見ると、僚機のパイロット達の能力が均等ではないことが分かります。筆者のデータによると、以下のような傾向が出ています。

最強パイロットは誰か

スノー＞ナガセ＞グリム＞チョッパー

最強対空パイロットは誰か

スノー＞ナガセ＞チョッパー＞グリム

最強対地パイロットは誰か

スノー＞ナガセ＞グリム＞チョッパー

総合戦果の数値的に見ると、グリムとチョッパーの成果は大差ありません。二人と比較して、ナガセの成果はくっきりと隔絶した高い数値を示します。さすが、たった一人生き残ったひよっこです。更に、ナガセと比較してスノーの成果は更

に隔絶したより高い数値を示します。さすが、他の皆がひよっこの時期から既にベテランパイロットであっただけのことはあります。

対空目標に目を向けると、グリムの成果が特に低いことが目に付きます。一方、対地目標に目を向けると、グリムの成果がナガセ並みの高い数値を示すことが目に付きます。

以上の数値は完全ではないと前置きした上で、一応の答を出しておきましょう。

まず、強力な機体が全員分揃わない場合は、まずスノー、ナガセの順に割り当てると良いと言えます。ナガセの次は、その機体で対空戦闘をさせたいならチョッパー、対地攻撃をさせたいならグリムが適することが分かります。

★【情報】フリーフライトで観察できる敵

一般に、フリーフライトでは敵が出現しません。しかし、フリーフライトでも地上に固定された兵器、施設は存在していることがあります。たとえば、MISSION 22『封印』では、固定された SAM や AA GUN は地上に存在しています。それらは HUD に表示されず、撃ってこないし、攻撃しても撃破もできません。しかし、じっくり観察するには好適です。場所をおおむね把握していれば、あとは▲ボタンを押してズームを繰り返せばアップで見られる可能性があります。

★【情報】僚機は TLS を撃たない

僚機に FALKEN を与え、特殊兵装の使用許可を与えても、僚機は TLS を撃ちません。ですので、以下のように扱うと良い結果が得られるでしょう。

- 僚機には FALKEN 以外の機種を割り当てる方が良い
- 高価な FALKEN を人数分揃える必要はない。自機用の 1 機だけで十分

★【アドバイス】ストーキングは HAWK で

いろいろゲームの挙動を調べていると、敵味方の低速の大型機やヘリの後ろについて飛び、いつどこを飛んでいるのか確認する必要が生じます。しかし、相手を追い越してしまったり、つい減速しすぎて失速したり、なかなか上手く行きません。

さて、このゲームではたいていのどの機種であっても、何も操作しないで水平飛行している場合の速度はだいたい 372 で一定しています。ところが、HAWK だけは 248 になります。巡航速度が低いので、低速の機体を追って飛ぶのが大幅

に楽になります。

★【観光】上陸作戦の各中隊のその後

MISSION 09『憎しみの始まり』には装甲車からなる A, B, C, D の 4 つの中隊が登場します。これらの中隊は、MISSION 16A『砂漠の矢』, MISSION 16B『砂漠の電撃』にも登場しています。

これらは、MISSION 16A『砂漠の矢』, MISSION 16B『砂漠の電撃』の通信台詞の語り手の名前をチェックすると容易に分かります。

MISSION 16A『砂漠の矢』には以下の名前の台詞があります。

- Osean G Company A
- Osean G Company C
- Osean G Company D

MISSION 16B『砂漠の電撃』には以下の名前の台詞があります。

- Osean G Company B

これらは、それぞれ MISSION 09『憎しみの始まり』の A, C, D, B 中隊に相当します。

ただし、上陸作戦での各中隊の装備は装甲車であったにも関わらず、これらのミッションでは戦車が登場しています。その点は謎です。

★【謎】ピクリと跳ねる主翼

離陸ステージで、自機の主翼が一瞬だけピクリと跳ね上がる光景を目撃できるケースがあります。

手順その 1・最も簡単な手順

1. トーネード系機体 (TND-GR.1/TND-GR.3/TND-F3/TND-ECR), トムキャット系機体 (F-14A, F-14B, F-14D) またはファントム系機体 (F-4E, F-4G, F-4X) を使い、MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』を開始します。
2. 離陸ステージが再開された直後の第 3 者視点で自機が見えます。それが見えた瞬間、主翼が跳ねます

手順その 2・発艦ステージでの手順

1. トーネード系機体 (TND-GR.1/TND-GR.3/TND-F3/TND-ECR) またはトムキャット系機体 (F-14A, F-14B, F-14D) を使い、MISSION 27『ACES』を開始

します[6]

2. 発艦ステージに入ったら、R2 ボタンを押し続け、カタパルトで打ち出されたらそのまま左スティックを前に倒して自機を海面に激突させます
3. 発艦ステージが再開され、第 3 者視点で自機が見えます。それが見えた瞬間、主翼が跳ねます

ちなみに、R2 ボタンを押し続けないで海面に激突させた場合は跳ねないようです。

手順その 3・要後方視点切り替え

1. トーネード系機体 (TND-GR.1/TND-GR.3/TND-F3/TND-ECR) を使い、MISSION 04『初陣』、MISSION 09『憎しみの始まり』、MISSION 22『封印』のいずれかを開始します
2. 離陸ステージに入ったら、R3 ボタンを 2 回押して後方視点に切り替えます
3. そのまま離陸させ、すぐに地面に激突させます
4. 離陸ステージが再開され、第 3 者視点で自機が見えます。この時点では主翼は跳ねません
5. すぐプレイ画面に切り替わりますが、切り替えたモードが記憶されているので、後方視点になります。これが見えた瞬間、主翼が跳ねます

ちなみに、R2 ボタンを押し続けるか否かは関係ないようです。

★【謎】飛行甲板のどこでもカタパルト射出

発艦ステージでは何回でも飛行甲板に機体を降ろして戻ることができます。そして、飛行甲板上で速度をゼロにすると、再度カタパルト発進させられます。その際、飛行甲板上であればどこでもよく、カタパルトではない場所であっても勢いを付けて打ち出されます。

ちなみに、飛行甲板上に出ているバリヤーに当たっても何も起こりません。

★【観光】機体選択時の背景となる格納庫

機体を選択する画面では、背景に格納庫の内壁が見えています。

このうち、ケストレルから発艦するステージではその格納庫がどこにあるのか悩む意味はほとんど無いと思います。明らかに、ケストレルの飛行甲板下の格納

6　トムキャット系機体に限り、MISSION 20『古城の幽閉者』でも可能です。

庫しかあり得ません。

では、サンド島から発進する場合の格納庫はどこにあるでしょう？ 実際に、フリーフライトでサンド島を飛び回って建物をチェックし、それから機体選択画面を見て、管制塔の並びの建物で間違いないと特定しました。デザイン的に窓などが共通しています。

問題は、屋根です。外から見るとかまぼこ形の丸屋根です。しかし、中から見ると、平べったい屋根のようにも見えます。しかし、じっくり観察してみると、半円形の支えがあって、中央部が浮かび上がったかまぼこ形の屋根と見て間違いないようです。

HAWK が格納されている格納庫は、最も西側の少し離れた格納庫で間違いないと思います。

次に、ラーズグリーズの格納庫はどこにあるでしょうか？

ラーズグリーズが地上から出撃する場合、(たとえば MISSION 22『封印』等)の機種選択で使われる格納庫には以下のような特徴があります。

- 三角屋根
- 屋根が破れて光が差し込んでいる
- 長い側の高い位置に窓
- 短い側には窓がない

ところが、MISSION 22『封印』の離陸ステージで、いくら滑走路周辺を見ても、この外見に相当する格納庫は見あたりません。なんとミステリアス！

余談ですが、アーケードの格納庫も不明瞭です。機種選択で使われる格納庫と、着陸ステージの滑走路周辺の格納庫が窓の配置などの形が一致しません。とはいえ、単純にメビウス 1 が戦闘しながら移動していて、別の基地に着陸したと解釈すれば筋が通ります。

★【情報】機種変更不可ミッションと格納庫の関係

キャンペーン時の機種固定ミッションと機種変更不可ミッションは以下の通りです。

- MISSION 01『極西の飛行隊』
- MISSION 02『開戦』
- MISSION 03『間隙の第一波』
- MISSION 04『初陣』

- MISSION 06『白い鳥 I』
- MISSION 11A『報復の連鎖』
- MISSION 11B『代償の街』
- MISSION 18+『8492』
- MISSION 19『決路』
- MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』

このうち、最初の 4 つと MISSION 19『決路』はストーリー進行上の要請から機種が固定されていると考えられます。また、MISSION 18+『8492』は前ミッションからの帰還中の出来事なので、格納庫の出番はありません。

とすると、残りは以下のミッションです。

- MISSION 06『白い鳥 I』
- MISSION 11A『報復の連鎖』
- MISSION 11B『代償の街』
- MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』

これらのミッションに一貫して共通しているのは以下の特徴です。

- 根拠地 (サンド島 / ケストレル / 氷上滑走路) 以外から離陸し、出撃している
- 機種を自由に選択できない
- 機種選択画面がないので、格納庫を描写する必要がない (MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』はそもそも格納庫が存在しない高速道路からの離陸)

予備の機体が置いてある格納庫から離れた場所では、機種の乗り換えができない……というのは筋の通った描写です。そして、それと同時にモデリングしなければならない格納庫の種類を減らすという効能もあります。一石二鳥です。

ところが、このナイスな一石二鳥は、フリーミッションで破綻してしまいます。フリーミッションでは上記のミッションでも機種を自由に選択でき、その際、背景に格納庫が見えます。ここでは、MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』のみ氷上滑走路上の格納庫、他はサンド島の格納庫が表示されてしまいます。ちょっと惜しい気もしますが、そもそもストーリーの整合性から言えば機種を選べるはずがないので、整合性を気にする意味はないのでしょう。

★【観光】離陸 / 発艦ステージで自機の影を地面 / 飛行甲板に見る

3 次元グラフィックで立体感を出すための手段の 1 つが「影」です。影が落ちていると、物体の立体的な形状がイメージしやすくなります。さて、そうは言っても高空を飛ぶ戦闘機の影が地上に落ちるのを見る……という機会も多くありません。影が気になるとしたら、離陸 / 発艦ステージのように、地面 / 飛行甲板の上を滑走したり、低空を低速で飛行するケースだけでしょう。以下、それらの事例の状況を列挙します。

MISSION 04『初陣』の離陸ステージ

明瞭な影は見えない。(日没間際で暗い……ということもあるでしょうが)

MISSION 09『憎しみの始まり』の離陸ステージ

影がほぼ真下に出るのでよく見えない。

MISSION 20『古城の幽閉者』の発艦ステージ

明瞭な影は見えない。

MISSION 22『封印』の離陸ステージ

影は存在し、方位 030 の方向に見える。

MISSION 26『混迷の海』の発艦ステージ

影は存在し、方位 065 の方向に見える。しかし、狭い飛行甲板上でしか明瞭に見えないので観察には適さない。

MISSION 27+『THE UNSUNG WAR』の離陸ステージ

明瞭な影は見えない。

以上より、影を見るなら MISSION 22『封印』の離陸ステージがお勧めです。特に機体が空中に浮いた直後にヨーで針路 030 に向きを変えると、自機の影が地上前方に見やすい形で見えるのがお勧めする理由です。

★【謎】リムファクシの参戦時期

ユークトバニアの 2 隻の巨大潜水艦、シンファクシとリムファクシはキャンペーン前半における最大級の敵と言えます。

このうち、シンファクシの戦歴については割と明確に分かっています。

MISSION 05『第三艦隊集結』にて初めてオーシア軍の前に存在を表し、MISSION 07『サンド島防衛戦』にてウォードッグ隊に撃沈されています。

ところが、リムファクシに関しては MISSION 13『ラーズグリーズの悪魔』にウォードッグ隊に撃沈されるという結末は分かっていますが、どの段階から参戦しているのかが明確ではありません。

現時点で考えられる可能性をできるだけ列挙します。

MISSION 05『第三艦隊集結』より参戦説

このミッションでは敵機が艦隊前方と後方から出現します。これは敵機を発進させた潜水艦は実は 2 隻いるがオーシア軍はシンファクシにしか察知できなかったという解釈です。

この説には以下の 2 つの問題点があります。

- 2 隻目の潜水艦の存在を示唆する情報が何もない
- 最初に出現する敵機編隊に限っては艦隊前方でも後方でもない位置に出現させることができ、常に敵機が 2 方向から飛来するとは限らない

しかし、敵国の奥深くにある狭い海峡の前後から同時に敵機を出現させられる理由として、母艦となる潜水艦が実は 2 隻いたという解釈は魅力があります。

MISSION 07『サンド島防衛戦』より参戦説

ミッション終了後のムービーで、海中に何かの残骸が沈降している映像と重なって、シンファクシ級潜水艦が見えます。残骸が撃沈されたシンファクシのものであるとすれば、見えている潜水艦はリムファクシということになります。これも、潜水艦は実は 2 隻いるがオーシア軍はシンファクシにしか察知できなかったという解釈です。

この説には以下の 2 つの問題点があります。

- 2 隻目の潜水艦の存在を示唆する情報が何もない
- 対潜哨戒機ブルーハウンドがシンファクシを確実に捉えているにも関わらず、リムファクシの存在に全く気付いていないのは不自然

MISSION 07『サンド島防衛戦』への参戦に間に合わなかった説

上記の説の修正版です。リムファクシはこの戦闘に参加していたのではなく、参加すべく戦場に急いでいたが間に合わなかったという解釈です。つまり、ムービーで描かれているのは、シンファクシが残骸となって海中に沈降していく段階

になってやっと到着した描写であると解釈します。

この解釈は、オーシア軍がリムファクシの存在に気付いていない理由を明確に説明できます。このミッションに通信台詞上の存在として登場する対潜哨戒機ブルーハウンドは、シンファクシが浮上した時点でサンダーヘッドの命令で待避してしまいます。つまり、リムファクシ到着時には、既に戦場から立ち去っています。

MISSION 13『ラーズグリーズの悪魔』より参戦説

明確にリムファクシの出現が示されるのはこのミッションのみであることから、このミッションを初参戦と捉える説です。より正確には、このミッションのブリーフィングで示されるラーズグリーズ海峡からオーシア地上軍へののミサイル攻撃を初参戦と捉えます。

この説を採用する場合、MISSION 07『サンド島防衛戦』後のムービーをどのように解釈するかが問題となります。ここで描かれるシンファクシ級潜水艦は、原型を保ったまま海中に没していく途上のシンファクシである、等の解釈があり得るでしょう。

以上のように、諸説があり得ますが現時点で決定的な答はありません。

★【文学】『姫君の青い鳩』を全文読む方法

ACES WEB のサイトに全文が掲載されています[7]。WORLD → WORLD NEWS → A BLUE DOVE FOR THE PRINCESS の順に進みます。ページの最後の ">" をクリックすると次のページに進みます。

また、小学館攻略本にも全文が掲載されています。

7　http://www.acecombat.jp/ace5/top.htm

ミッション固有ではない挑戦

本作は、台詞の都合で一定しない TIME、敵機の出現タイミングにバラツキがある出現状況などにより、タイム アタック、スコア アタックの結果が安定しません。従って、ある程度以上の水準で、それらを目指すことは必ずしもお勧めではありません。

しかし、タイム、スコア以外にも様々な挑戦の題材が存在しています。RANK C 攻略、最低スコア攻略等、各ミッションごとの挑戦は個々のミッションの章で解説しています。ここでは、特定のミッションに依存しない挑戦を幾つか紹介しています。

こういった様々な挑戦があり得ることが、本作の真の奥深さでしょう。

★ 機種制限チャレンジ

特定の機種だけ、あるいは、特定の機種群だけに限定して、キャンペーンをクリアする等の挑戦があり得ます。

たとえば、以下のような挑戦が成立します。

- 空戦が不得手な機種で空戦主体のミッションを含め戦い抜く (例 :A-6E)
- 対地攻撃が不得手な機種で対地攻撃主体のミッションを含め戦い抜く (例 : F-14A)
- 弾数の少ない機種で敵の多いミッションを含めて戦い抜く (例 : HAWK)

本作でプレイヤーが自由に使用できる機種であれば、どの機種であっても、その機種だけでキャンペーンをクリアできると思われます。

特に初期装備である F-5E だけでキャンペーンをクリアするチャレンジはお勧めです。いかに、F-5E がトータルバランスに優れた優秀な機体かが分かるでしょう。[1]

★ 兵装制限チャレンジ

機銃、通常ミサイル、特殊兵装のいずれか 1 つ、あるいは 2 つを使用せずにミッションやキャンペーンのクリアを目指します。

たとえば、FALKEN を用いて TLS 封印で戦うのは面白い挑戦です。TLS 抜きでも FALKEN は優秀な機体であることが実感できるでしょう。また、FALKEN で通常ミサイルを封印し、TLS と機銃だけで戦うのも面白い挑戦です。TLS がいかに強力であろうと、当てる腕がなければ効果を発揮しません。

筆者は挑戦したことがありませんが、機銃のみで全てのミッションはクリア可能とされています。

★ 最小弾数チャレンジ

最小の弾数でミッションをクリアを目指します。

派生形として、機銃だけで容易にクリアできるミッションに出撃し、いかに少ない機銃弾でクリアするかを競うチャレンジもあり得るでしょう。

このようなチャレンジを行ったことはありませんが、機銃の弾数を無駄にしな

1　優れているのはあくまで本作の F-5E です。たとえば、ACE COMBAT ZERO の F-5E は、性能面でかなり見劣りします。

い「節約撃ち」が要求される場面は確かにあり[2]、実際にそのようなテクニックを駆使してミッションをクリアしたこともあります。

★ タッチ アンド ゴー訓練

発艦ステージでは、発艦したあと再度飛行甲板に機体を降ろし、速度を落とさないで進み続けることで、再度空に舞い上がることができます。

そこで、発艦ステージ中に何回飛行甲板に機体を降ろせるか、挑戦します[3]。

基本的なルールとしては、自機の車輪を確実に飛行甲板に付けることを条件とします。飛行甲板を通過する間に何回車輪が飛行甲板に着いても、それは 1 回と数えます。飛行甲板上を離れ、海上を引き返して再度飛行甲板上に入った場合は 2 回と数えます。

ちなみに、最初の発艦時に自機後方に上げられるバリアーには当たり判定はないようで、激突しても何も起こりません。安心してタッチ アンド ゴーを実行してください。

★ 滑走路以外から離陸

難易度 VERY EASY では、地面に接触しても即座にミッション失敗にならないため、滑走路以外を滑走して十分に離陸できます。

一方、着陸の方は減速に要する時間が長いため、難易度 VERY EASY でも成功していません。

★ 逆向き着陸

着艦 / 着陸ステージにて飛行甲板 / 滑走路に逆向きに機体を降ろし、かつ、完璧だと言わせる挑戦です。

2　MISSION 22『封印』に対地特殊兵装を持たず通常ミサイルの弾数も少ない機種で出撃し、地上の全てを撃破しようと思うと、機銃の節約撃ちは必須となります。(機銃弾に制限のある難易度の場合)

3　MISSION 26『混迷の海』において、RAFALE M を使って試みたところ、9 回でした。

★ 無誘導で着陸

着艦 / 着陸ステージにて一度誘導された目標位置を行きすぎて「誘導限界を超えた。目視で着艦 / 着陸せよ」と言わせてから目視で着艦 / 着陸させる挑戦です。

★ 計器を使わない着陸

着艦 / 着陸ステージにて、ローカライザ ニードルとグライドスロープ ニードルを使わないで、着艦 / 着陸させる挑戦です。

低い角度や高い角度からの着陸や、横から入り込むような着陸もできます。

★ 機体を海に落とした上で完璧と言わせる

着艦ステージで機体を空母に降ろし、そのまま飛行甲板を行きすぎて海に落とします。その上で、「完璧だ、ブレイズ!」と言わせる挑戦です。

機体が静止した時点で飛行甲板を越えていると、着艦の成功が確定したにもかかわらず、そのまま機体が海中に落下するケースがあります。その場合にのみ起こりえます。

★ ブリッジの上に着艦

筆者は挑戦したことがありませんが、空母のブリッジの上に着艦させることもできるようです。

★ フリーミッション・ルーレットプレイ

遊び方

フリーミッションのミッション選択画面にします。そして、目を閉じて矢印ボタンの右か左を押し続けます。適当なところで手を離し、目を開きます。

その時点で選択されているミッションをプレイします。機体の選択や遊び方は問いません。その場で面白い趣向を思いついたらやっても良いし、何も考えずにただ飛んでも構いません。

何が面白いのか

意識的に選択してプレイする場合､まずそのプレイを通して行うべき何かの「意図」が先にあります。ところが､「フリーミッション・ルーレットプレイ」には意図がありません。そこで、完全にニュートラルな状態でミッションを始めるこ

とになります。すると、思わぬところで、思わぬ発見を体験することがあるのです。

★ 最低クレジット攻略

キャンペーンを最初からクリアまでプレイし、その間に獲得したクレジットの値が最小になるようにします。

やり方としては、ロードを行わずゼロの状態から始めてキャンペーンクリア後のクレジットの値[4]を結果とする方法と、開始前のクレジットの値と終了後のクレジットの値の差を結果とする方法があります。

このプレイを筆者はまだ挑戦してはいませんが、RPG における最低レベルクリアに相当するプレイとして考えてみました。つまり、獲得するクレジットをより少なくすれば、より強力な機体を入手できなくなり、戦いの困難さがアップするわけです。実際に行う場合は難易度を指定してその難易度で行うことになるでしょう。

4　機体を購入している場合はその購入金額も加算します。

● 真説・『古城の幽閉者』こうか！

シー・ゴブリンA「よーし野郎ども！降下(こうか)だ！」

シー・ゴブリンB「待ってください。クロスワードパズルがまだ解けていないんです。みんなで考えているのに！」

シー・ゴブリンA「どんな問題だ？」

シー・ゴブリンB「8492が攻撃した民間の大学は何科大学かという問題ですけどね。これが難しいんです。俺たちは何を選べば良いのでしょう？」

シー・ゴブリンA「よーし野郎ども！工科(こうか)だ！」

MISSION 01『極西の飛行隊』

国籍不明の偵察機を強制着陸させるために発進したものの、国籍不明の戦闘機の攻撃を受け、やむなく反撃することになります。

基本的に、主人公の立場は初めての実戦を体験する新米です。頼りになる教官のバートレット大尉もいるので、頑張って 1 機でも撃墜できれば御の字……という感覚で飛べば十分でしょう。

しかし、このミッションで可能な最大撃墜数である 17 機撃墜を達成するのは楽ではありません。ベテランにも挑戦しがいのある要素を含むミッションと言えます。

★ 推奨機種

キャンペーン中、F-5E 機種固定ミッションであり、機種を選ぶ自由はありません。CHOPPER と EDGE は F-5E。HTBRKONE は F-4G で固定されています。

フリーミッションでは自機のみ機種を選べます。その際の推奨機種は以下の通り。

- 空戦に適性のある機種全般 (主に FIGHTER)
- XMAA 搭載機 (12 機以上の撃墜を狙う場合)

★ お勧め戦闘指示

無し (隊長はバートレットなので、自分で指示を出すことはできません)

★ ビギナーズ・ハウツー

バートレット (HTBRKONE) からは「離されるな」と命令されますが、実際にはどこを飛んでもミッションが失敗することはありません。ただし、味方機や敵機との空中衝突、墜落、作戦エリアからの離脱等を起こさないように注意しましょう。それらはミッション失敗につながります。最も危険なことは、「離されるな」という命令を、可能な限りバートレット機に近づけという意図だと誤解することです。激突の危険のない距離を取って付いていきましょう。

敵戦闘機出現後は、まず落とされないということに注意を払います。HUD が赤くなりミサイルアラートが鳴ったら、全力で加速しつつ急旋回で回避します。その合間に攻撃できるチャンスがあれば、通常ミサイルを撃ってみましょう。HUD に SHOOT のサインが出ているときに撃てば当たる可能性が上がります (常に当たるわけではありません)。可能ならできるだけ接近して撃つように心がけてみましょう。近づいて撃てば当たる確率は大きく上がります。

自機と僚機で少なくとも 4 機を撃墜できればミッションはクリアです。自機が敵機を撃墜できない場合でも、僚機が全て撃墜してくれることがあります。

このミッションの敵は、実はそこそこ手強いので、撃墜できなかったとしても悲観することはありません。徐々に空戦に慣れていけば撃墜できるようになります。ビギナーが撃墜を体験するための練習台は、次のミッションに UAV という敵機が用意されています。

★ ミッションの流れ

自機は､ウォードッグ隊 4 番機として飛行している状態から始まります。ウォードッグ隊は西から東に向かって飛行します。

一方、国籍不明の偵察機 (SR-71) が、マップの北から南に向かって飛来しています。当初、この SR-71 は HUD には表示されていませんが、目視で存在を確認することができます。

バートレットが SR-71 への接触を命じた時点で、SR-71 は HUD に表示されるようになります。(ロックオン対象外)

CHOPPER による降伏勧告が終わると、SR-71 は HUD から消えますが、実体はまだ飛び続けています。目視で確認できます。

SR-71 が HUD から消えると同時に、国籍不明の MIG-21BIS × 4 機が西から飛来します。この 4 機はロックオン対象外ですが、バートレットが応戦を命じた時点でロックオン対象に変わります。

このあと、一定の時間内に 4 機の敵機を撃墜すると、最大で 4 編隊まで MIG-21BIS × 4 機の増援が出現します。つまり、このミッションでは最大で 16 機の MIG-21BIS が出現することになります。もし、ネームド機の出現条件を満たしている場合、3 回目の MIG-21BIS × 4 機出現と同時に、その編隊の後方上空にネームド機 (HAWK GIGANTOR) も出現します。

SR-71 は、一定時間で爆発するか墜落します。しかし、このタイミングと AWACS が「敵偵察機墜落」と告げるタイミングは必ずしも同じではなく、増援が出現する / しないの境界時間とも必ずしも一致しません。

ミッションは、MIG-21BIS が作戦空域から 1 機もいなくなり、増援の敵も出現しない状態になったときに終了 (MISSION ACCOMPLISHED) します。ネームド機が残っていても、MIG-21BIS が全て撃墜されれば終了します。

★ RANK S 攻略

僚機撃墜分を含め、敵機を 8 機つまり 4 機× 2 編隊以上撃墜すれば RANK S になります。

時間さえ掛ければ敵機を撃墜することそのものは難しくないので、RANK S 取得への最大の障害はいかにして素早く第 1 波 4 機を撃墜し、第 2 波 4 機を出現させるかになります。第 1 波 4 機の撃墜に手こずると、増援出現時間を超過してしまい、第 2 波が出現することなくミッションが終了してしまいます。

逆に言えば、第２波さえ出せれば、RANK S は取得したも同然です。

素早く第１波を仕留めるためには、敵戦闘機出現後にバートレットの命令を無視して、いずれかの敵戦闘機の背後に移動し、後から付いていくような形にします。そして、バートレットから攻撃命令が出たら、すぐに目の前の敵機を撃墜します。これで、ほとんど時間を掛けないで１機落とせます。後は効率よく敵機を撃墜していきます。

★【アドバイス】HTBRKONE に頼ろう

このミッションのバートレット隊長 (HTBRKONE) は積極的に戦闘を行ってくれます。ですから、敵機に追われて振り切れない場合などは、HTBRKONE を目指して飛ぶと良いでしょう。敵機を HTBRKONE の近くに連れて行けば、バートレットが仕留めてくれます。

HTBRKONE は他の僚機と異なり、どれほど距離が離れても HUD 上に表示されるので、位置を見つけるのは容易です。

★【観光】SR-71 を見よう

HUD には表示される前に、国籍不明機を目視で見ることができます。国籍不明機に向けて進路変更命令が出る少し前のタイミングで、HUD には表示されませんが、ウォードッグ隊の前を左から右に横切ります。やや前に出て、雲に視界を邪魔されないように注意すると、その黒い影を見ることができます。

これは珍しい機体である SR-71 です。後方至近距離まで接近してシルエットを拝んでおきましょう。

SR-71 の後ろを付いていくと、墜落するまで継続して目視を続けることができます。その場合、SR-71 は急減速することがあるので注意します。至近距離で追いかけていると、急減速で自機の後ろに行ってしまい、HUD に表示されていない状態では再度視認するのが難しいこともあります。運が悪ければ、自機と激突する可能性もあります。

★【謎】教官は何人？

オープニング ムービーで教官機だけで国籍不明機を出迎えると宣言したバートレットは、ベイカーとスヴェンソンに後ろに続けと命令しています。また着陸後のジュネットの発言も、教官は３人であることを示唆しています。つまり、教

官機は 3 機のみと思えます。しかし、映像的には国籍不明機に向かった教官機は 4 機います。ちなみに、教官機の機種はバートレットのみ F-4G で、他の 3 機は F-5E です。

さて、レーダー上に表示される味方機の名前は SVENSON, HEARTBRAKE ONE, BAKER, JIVE, AERO, MUSTANG, CAVALIER, EDGE, BARNEY, BETJ(以下不明) です。

このうち、HEARTBRAKE ONE はこのあと HTBRKONE と表記されるバートレット。BAKER と SVENSON は、台詞ではっきりと教官であることが示されるベイカーとスヴェンソン。EDGE はナガセ。最後の教官機は最後のレーダー画面の位置関係から AERO と推定されます。

最初のレーダー画面を見ると、AERO は HEARTBREAK ONE の真後ろを飛んでいるため。あらためて「後ろにつけ」と命じる必要がなかった、という可能性も考えられますが、ジュネットが AERO を教官の数に入れていないらしい……という謎は残ります。

★【謎】ネームド機は国籍不明機ではない？

ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしても、「国籍不明機全機撃墜を確認」と AWACS から言われます。ということは、ネームド機は国籍不明機ではない？

★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる

MISSION ACCOMPLISHED になっても、ネームド機は攻撃をやめません。そのため、ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしたあと油断していると、撃墜されてしまう可能性があります。その場合はもちろんミッションは失敗扱いになります。

★【注意】再起動される TIME

TIME はミッション開始時に 10 分に設定され、カウントダウンされます。そして、MISSION ACCOMPLISHED の瞬間に 10 分に再設定され、カウントダウンされます。これにより、ともかく制限時間内に MISSION ACCOMPLISHED のサインさえ見ることができれば、その後の通信会話中に時間切れになる恐れはありません。つまり、なかなか敵機を落とせない場合でも、TIME ぎりぎりまで空戦を

頑張る価値があります。

★【注意】ロックオンできない MIG-21BIS への攻撃

ロックオンできない状態での MIG-21BIS には、無誘導の兵器を当てることができます。しかし、それによってダメージを与えることはできません。

★【注意】MIG-21BIS は高度 6000 で来ない

サンダーヘッドは飛来する小型機 (MIG-21BIS) の高度を "6000" と言いますが、実際に高度 6000 フィートまで上げて接近してみると、ずっと下を飛んでいるのが見えます。ちなみに、単位系をメートルにして 6000 メートルと解釈すると、実際の高度との差は更に開きます。

★【注意】方位 280(ツーエイトオー) に進路変更すると ?

バートレットの「方位 280 ヘッドオン」という命令が下されたとき、命令通りに 280 に向けて飛行すると、たいていの場合飛来する敵機に出会えません。敵機が方位 280 から接近しているのは事実ですが、自機との相対的な位置関係は必ずしも 280 とは限らないからです。ですから、バートレットの「方位 280 ヘッドオン」という命令はたいていの場合、破らねばなりません。

★【注意】取得できない RANK

このミッションで可能な敵機撃墜数は、4, 8, 12, 13, 16, 17 だけです。そして、4 機撃墜の場合は RANK B、8 機以上撃墜の場合は RANK S となります。つまり、RANK C と RANK A を取得することは、このミッションではできません。

★【挑戦】SR-71 の撃墜

SR-71 は撃墜することができ、撃墜するとミッションは失敗します。ミッションが失敗するとしても、腕試しとして、一度は撃墜してみたい対象です。

SR-71 に対してダメージを与えられるのは、HUD に表示されている期間のみです。ロックオンできないため無誘導で命中させられる武装 (機銃や TLS) を使う必要があります。

★【挑戦】17 機撃墜タイムアタック

以下のルールを守りながら、最短タイムを目指します。

- フリーミッションで MISSION 01『極西の飛行隊』を飛ぶ
- 難易度 ACE
- 17 機を撃墜する
- 使用機種に限定は無し

XMAA/XLAA 装備機で出撃すれば、第 2 波 4 機、第 3 波 4 機、第 4 波 4 機は出現直後に瞬殺できます。しかし、普通に飛ぶ限り、第 1 波 4 機はロックオン可能になった時点でバラバラに散開してしまうので、XMAA/XLAA の 1 射で仕留められません。

また、ネームド機は素早く回避を続けるので、ドッグファイトに入ると時間が掛かる可能性があります。そして、時間が掛かると第 4 波の 4 機がバラバラになってしまい、XMAA/XLAA の 1 射で仕留められない可能性が高まります。かといって、ネームド機を最後に残すと、ネームド機は TGT ではないため、16 機撃墜の時点でミッションが終わってしまいます。

筆者の最短タイムは 5'00" ジャストです。使用機種は F/A-22A です。第 1 波 4 機は 1 機ずつ撃墜。第 2 波、第 3 波は XMAA で瞬殺。第 3 波を攻撃した直後に通常ミサイルに切り替え、ネームド機の前に出て通常ミサイル 2 発を発射し、ヘッドオンでネームド機を瞬殺。そのまま敵機第 4 波の前に出て XMAA を撃って瞬殺で終わりです。しかし、このタイムは理論上の最短ではなく、もっと切り詰められる可能性があります。

★【観光】最寄りの飛行場？

国籍不明機に向けて進路変更する直前の前方地上には、空港らしき施設が見えます。国籍不明機を誘導して着陸させようとした最寄りの飛行場がここなのかもしれません。

★【観光】地上絵を見よう

筆者が確認した範囲で、このミッションには少なくとも 2 つの "50 ANNIVERSARY" の文字が地上に描かれています。

1 つ目は、ミッション開始直後から針路、高度を一切変えず、そのまま直進を続け、飛行場 (?) の少し先、左側地上に見えてきます。

2 つ目は、海岸沿いにもっと先に進んだ場所にあります。海岸線が南東方向から東方向に鋭角的に向きを変える岬状の部分の近くです。フリーフライトではな

い通常のミッションでは[1]、東側の作戦エリアの限界の僅かに外にあります。これを確実に見るには、まずフリーフライト以外でミッションに出撃し、海岸線と作戦エリアの東側のラインが交わる箇所から右地上を見ながら北上します。

いずれもサイズはかなり大きいのですが、色が地味なので発見するためには注意力が必要です。色は薄い緑色で、大きく 50 という数字が描かれていて、その下に小さな文字で ANNIVERSARY と書かれています。これは NAMCO 創業 50 周年を記念したものとされています。

通常のミッションでは途中から天候が悪化して視界が悪くなるので、フリーフライトで見に行くのがお勧めです。しかし、フリーフライトでは作戦エリア端をガイドに２つ目の地上絵を探すことができない問題があります。

★【天候】晴れのち雨

ミッション開始直後はたまに雲が流れる晴天ですが、チョッパーの降伏勧告の終盤あたりから雨が降って来ます。つまり空戦中は視界が悪化します。しかし、序盤はかなり遠くまでよく見えるので、HUD に表示されていない SR-71 の目視探索なども問題なく可能です。

1　フリーフライトでは作戦エリアのサイズが大きく広がるため、境界をガイドに場所を探すことはできません。

MISSION 02『開戦』

サンド島(Sand island)付近を飛ぶ無人偵察機の撃墜を命じられます。それらを撃墜すると、国籍不明の戦闘機が飛来して、自分たちを守るために命令違反の空戦を行うことになります。

このミッションはクリアするだけなら容易であり、しかもRANK Sを取ることも難しくありません。そのため、軽く流してしまいがちかもしれませんが、実は観光、挑戦、練習の題材として豊富な可能性を持っています。

特に激しい機動で逃げることのないUAVは、ビギナーの空中射撃の練習から、対地特殊兵装を当てて撃墜する挑戦まで、様々な用途に役立ちます。フリーミッションが利用可能になったら、様々な条件で飛んでみると面白いでしょう。

★ 推奨機種

前ミッションと同じく、キャンペーン中、F-5E 機種固定ミッションであり、機種を選ぶ自由はありません。CHOPPER と EDGE は F-5E。HTBRKONE は F-4G で固定されています。

フリーミッションでは自機のみ機種を選べます。その際の推奨機種は以下の通り。

- 空戦に適性のある機種全般 (主に FIGHTER)

★ お勧め戦闘指示

無し (隊長はバートレットなので、自分で指示を出すことはできません)

★ ビギナーズ・ハウツー

ミッションが開始されると、目の前に味方機、眼下に美しいサンド島が見えます。ここで、素早く敵機を攻撃しようと、そのまま全力で加速するとバートレット機 (HTBRKONE) と激突してしまいます。しかし、最初の敵機 (UAV × 2 機) は自機正面にいるので、左右に針路をずらすのは効率が良くありません、僅かに機首を上げるか下げるかして、高度を少しだけ変えてやれば OK です。

UAV は通常ミサイル 1 発で撃墜できます。2 機までなら、リロードタイムを待つことなく、すぐに撃墜できます。落ち着いてやれば難しいことはありません。

全ての UAV(8 機) を撃墜すると、MIG-21BIS × 4 が西方より飛来します。しばらくはロックオンできませんが、バートレットが命令を下すとロックオン可能になります。

空戦を行っていると、途中で増援の MIG-29A × 4 が出現します。

このミッションの敵機はさほど怖くはない上に機数も少ないので、無駄に撃ってもミサイル不足になることは余り多くありません。ともかくロックオンしたら撃ってみましょう。そして、当たるケースと当たらないケースをよく見比べてみてください。

僚機と協力して、全ての国籍不明機を撃墜すると、ミッションは完了してバートレット撃墜のムービーが流れます。

★ ミッションの流れ

自機は、ウォードッグ隊 4 番機として飛行している状態から始まります。ウォードッグ隊は眼下にサンド島を見ながら、東から西に向かって飛行します。

当初の命令は無人偵察機 (UAV)[1] の撃墜であり、海上の船には攻撃するなと命令されます。

無人偵察機は計 8 機飛んでいます。これらを全て撃墜すると、マップ西方より MIG-21BIS × 4 が飛来します。ロックオン可能になり次第、空戦を行うことになります。ロックオン可能になった瞬間に TIME が残り 20 分に設定され、再始動されます。空戦中に増援の MIG-29A × 4 が出現します。

これらを全て撃墜するとムービーが挿入されます。ムービーの内容は後述の「【注意】墜落するのはバートレット」で説明する通りです。

★ RANK S 攻略

撃破すると無条件でミッション失敗扱いとなる不審船を除く全ての敵は全て TGT であるため、このミッションはどのようにプレイしても常に同じスコアになります。

ですので、このミッションの RANK は TIME によって決まります。

具体的には、6'00" 以内で終われば RANK S となります。

これを達成することはさほど難しくありません。UAV を攻撃する手順を確立して素早く仕留め、MIG-21BIS や MIG-29A との空戦はできるだけ敵機後方至近距離から撃って確実に当てるように心がければ、RANK S を取得するのは容易でしょう。

★ RANK B 攻略

RANK B の取得条件は TIME10 分 01 秒以上です。しかし、無計画に取り組んでも、僚機が TGT を全て撃墜して、これよりも短い時間で終わらせてしまう可能性があります。しかし、僚機は MIG-21BIS/MIG-29A を全て撃墜してしまうことがありますが、UAV を全機撃墜することはないようなので。そこで、確実に 10 分 01 秒以上を掛けるためには、MIG-21BIS 出現前に、UAV 攻撃中に十分に時間

1　UAV については、「【観光】UAV はミッションごとに異なる機体」も参照願います。

をつぶしておきます。

ただし、UAV を全機撃墜してから MIG-21BIS ロックオン可能になるまでの間に残り時間が尽きると、ミッションが失敗してしまいます。残り時間ぎりぎりまで粘らないように注意します (詳しくは後述の「【注意】TIME が再設定されるタイミング」を参照)。

★ RANK C 攻略

このミッションは、RANK B と RANK C の取得条件が同じであるため、RANK C を取得することができません。RANK C を取得しようとしても、常に RANK B となります。

★【アドバイス】効率の良い UAV 撃墜法

UAV は通常ミサイル 1 発で撃墜できます。つまり、UAV の 2 機編隊は、リロードタイムを気にせず通常ミサイルを 2 発連続で撃って撃墜できます。しかし、▲ボタンによる目標切り替えが意図通りに機能しないと、素早く 2 発目を撃てないこともあります。

この問題に対処するには、▲ボタンの機能を正しく理解し、それを活用するような飛び方を行う必要があります。(「全てのカテゴリに属さない話題」の「【情報】▲ボタンの正しい意味」参照)

以下、具体的な手順を説明します。

1. 正面遠距離に UAV2 機を見る
2. 最初に撃墜したい UAV を選択するまで▲ボタンを押す
3. HUD のウィスキーマーク (自機正面) を 2 番目に撃墜したい UAV に合わせ、そのままずらさないで飛び続ける
4. ロックオンした瞬間に通常ミサイルを発射
5. その直後に▲ボタンを押す
6. 自機の真正面に 2 機目の UAV があるので、確実にそれが選択される
7. ロックオンしていれば即座に通常ミサイルを発射

この方法を使えば、A/B 全開で全速飛行しながら UAV2 機を通常ミサイルで撃墜することもできます。しかし、4 機セットの UAV だけはリロードタイムを稼ぐために減速するか、あるいは他の方法を取らねばなりません。

★【観光】美しきサンド島

サンド島はウォードッグの基地であるため、何回も出番があります。ところが、降り注ぐ太陽の下、明るいサンド島をたっぷり鑑賞できるミッションはこれだけです。

他のミッションでは以下のような状況です。

- MISSION 04『初陣』は暗い夕刻の時間帯になってしまう
- MISSION 07『サンド島防衛戦』にはサンド島は登場しない
- MISSION 09『憎しみの始まり』の離陸ステージは明るいサンド島から離陸するが、少し高度を上げただけで離陸完了と見なされ、自由に飛べなくなってしまう
- MISSION 19『決路』の離陸ステージは夜間の離陸となり、あまりよく見えない

サンド島を鑑賞するならこのミッションが最適です。

★【観光】SURVEILLANT(情報収集船)

海上には国籍不明の情報収集船がいます。レーダーマップに場所が表示されるので、見に行くのは容易でしょう。

この船は双胴船で、前後から見ると船の下に海面が見えます。この船はロックオンできませんが、攻撃を当てれば沈められます。しかし、これを沈めるとミッション失敗なので沈めてはいけません。

甲板の下、左右の船体の間の隙間を自機で飛び抜けた猛者もいるようです。

この船は無人偵察機 (UAV) の母艦であると同時に対空兵器で武装もしています。しかし、この船が対空ミサイルを発射するのは、敵戦闘機全機撃墜後のムービーであり、ミッション中に撃ってくることはありません。ミッション中は特に注意を払う必要はありません。

★【謎】MIG-21BIS の出現位置

MIG-21BIS の出現位置は一定していません。たとえば、以下のような場所に出現するケースがあります。

- 作戦エリア西端より更に西
- 作戦エリア西端のラインあたり
- 作戦エリア内にやや入ったあたり

- 作戦エリア内にかなり深く入った位置

何が出現位置を変える条件であるかは不明です。

ただ、ほぼ同じ飛び方をしていても、最後の UAV に通常ミサイルを発射した直後、そのまま直進するか 180 度反転して元来た方に戻るかで出現位置が変わる現象を確認しています。

その際の手順は以下の通りです[2]。

- 機種は F-5E で出撃
- ミッション開始後、4 機セットの UAV を攻撃するまでずっと A/B 全開で飛ぶ
- 一切減速を行わず、2 機の UAV には通常ミサイルを 1 発ずつ撃ち込んで撃墜する
- 近い方から 2 機、2 機、4 機の順に UAV を撃墜していく

このあと、以下のように操作内容を変えます。

- [ケース A] 最後の UAV に向けて通常ミサイルを発射した後も、そのままま っすぐ飛び続ける
- [ケース B] 最後の UAV に向けて通常ミサイルを発射した直後に 180 度反転

その結果、以下のような相違が生じました。

- [ケース A] マップ西端に MIG-21BIS 出現
- [ケース B] マップ内奥深くに MIG-21BIS 出現

自機の飛行経路が僅かでもずれると、それによって結果が変わってしまうことがあるので、上記の手順で必ず同じ結果が出るとまでは言えません[3]。しかし、複数回数の飛行で、同じような結果が繰り返し得られたことは事実です。

ちなみに、通信に対する応答に素早く答えるか、回答を引き延ばすかで変化を確認することはできませんでした。

2　難易度 ACE のフリーミッションで確認。

3　素早く行う、前に出すぎない、西に行きすぎない、という 3 点を心がけると作戦エリア内側に MIG-21BIS を出現させやすい、という印象があります。(不確定な印象)

★【謎】ロックオン可能になる前の MIG-21BIS 撃墜可能条件

MIG-21BIS は出現直後にはロックオンできず、通常ミサイル等で攻撃することは事実上できません。しかし、機銃や TLS 等の無誘導の兵器を当てることはできます。

その際、MIG-21BIS に攻撃が当たっているにもかかわらずダメージを与えられないケースと、HIT が表示されダメージを与え、ダメージ量が多ければ撃墜できるケースがあります。

また、ダメージを与えられない状態から急にダメージを与えられる状態に変化することもあります。

ダメージを与えられる / 与えられないケースを区別する条件は分かっていません。

★【注意】HTBRKONE には頼れない

ビギナー向けの情報です。

MISSION 01『極西の飛行隊』とは異なり、バートレット隊長 (HTBRKONE) はあまり積極的に戦ってくれません。次のミッションからはもうバートレット抜きで戦わねばならないので、このあたりで自力で戦える力を付けておく必要があります。EDGE, CHOPPER と協力しつつ、自力での敵の撃破を目指してみましょう。少し慣れれば簡単にクリアできるミッションなので、頑張ればきっとクリアできます。

★【注意】墜落するのはバートレット

航空機の機種に詳しくないプレイヤーは、ミッション終了時のムービーで墜落するのがバートレット機 (HTBRKONE) ではなく、EDGE 機だと誤認するケースがあるようです。

このムービーで描かれている状況は、以下の通りです。

1. 情報収集船から EDGE 機に向け対空ミサイルを撃たれる
2. EDGE 機は逃れようとするが逃げ切れない
3. EDGE 機とミサイルの間にバートレット機が割り込む
4. ミサイルはバートレット機を追いかけ、バートレット機が被弾する
5. バートレット本人はベイルアウトし、パラシュートで降下する
6. ユークトバニアが宣戦を布告したことが明らかになる

7. 降下中のパラシュートは情報収集船に向かって流されていく（バートレットが開戦後最初の捕虜になる伏線）

バートレット機 (F-4G) と EDGE 機 (F-5E) を的確に区別したい場合は、インターネットの画像検索等で「F-4G Wild Weasel」と「F-5E TIGER II」の大まかな形の違いを確認しておくと良いでしょう。両者は全く形が違います。また、作中ではカラーリングも全く違っています。

ちなみに、このミッションまではバートレットだけが違う機種に乗っているので、形状や色さえ把握できれば、パッと見るだけでバートレット機だけは区別できます。

★【注意】TIME が再設定されるタイミング

このミッションは、TIME20 分で開始され、途中で 20 分に再設定されます。ここで、最初の 20 分が UAV との戦いで、後の 20 分が敵戦闘機との戦いに割り振られているように見えるかも知れません。そのように考えると、TIME は敵戦闘機出現の瞬間に再設定されるように思えるかもしれません。しかし、実際に TIME が再設定されるのは敵戦闘機がロックオン可能になる瞬間です。

つまり、前半 TIME ぎりぎりで UAV を全機撃墜した場合、MIG-21BIS をロックオン可能になる前に TIME が尽きてミッションが失敗する可能性があります。

普通にプレイしていれば、まずあり得ない状況ですが、機銃や対地特殊兵装で UAV 撃墜を試みた場合などは、時間ギリギリまで続く可能性があります。

UAV は残り 1 分と少々程度を残しながら全て撃墜するよう、注意しましょう。

★【挑戦】機銃による UAV 撃墜

UAV は機銃の練習にもってこいの題材です。機銃が不得手なら、ぜひ UAV を相手にしてトレーニングを積んでみましょう。

ちなみに、機銃のみで敵機を 5/15/50 機撃墜することで得られる BRONZE SHOOTER/SILVER SHOOTER/GOLD SHOOTER 勲章を獲得するなら、UAV を相手に撃墜数を稼ぐのがお勧めです。

★【挑戦】対地特殊兵装による UAV 撃墜

対地特殊兵装であっても、敵機に当てられれば、ダメージを与えることができます[4]。

そこで至近距離から UAV に対して無誘導で当てて、撃墜を目指してみましょう。

UAV の撃墜は不可能ではありません。

★【挑戦】ロックオン可能になる前の MIG-21BIS 撃墜

ロックオン可能になる前の MIG-21BIS には攻撃を当てて HIT するケースがあります。そこで、ロックオン可能になる前に MIG-21BIS を撃墜することに挑戦してみましょう。

フリーミッションで出撃し、FALKEN の TLS が使用できれば難しくはありません。しかし、できるなら F-5E による銃撃での撃墜を目指してみましょう。

★【挑戦】MIG-21BIS を作戦エリア内奥深くに出現させる

【謎】で書いた通り、MIG-21BIS の出現位置は一定していません。しかし、コツさえ掴めば、作戦エリア内奥深くに出現させることは難しくありません。挑戦してみましょう。

ちなみに、F-5E でも可能ですが、高性能機を使うとより容易に見ることが可能となります[5]。割と高い確率で見られる手順を以下に書きます。

1. 自機に TYPHOON を選ぶ (高速の XLAA 搭載機なら他でもいけると推定)
2. ミッション開始直後から最後の UAV に XLAA を発射するまで A/B 全開で飛行を続ける
3. まず僅かに高度を上げてバートレット機を追い越し、最初の UAV × 2 に XLAA 最大射程で発射
4. 撃墜を待たずに針路を変更し、最後の UAV × 4 に向けて飛ぶ
5. 次の UAV × 2 がかなり右に見えるが、ロックオンしたら XLAA 最大射程で発射
6. 撃墜を待たずに直進し、最後の UAV × 4 に 4 機ともロックオンするのを待っ

4　LASM はダメージの効果範囲を持たない特殊な兵装ですが、それを当てても撃墜できます。F-35C で実際に LASM を当てて UAV を撃墜して確認済み。

5　当然のことながら、機種を自由に変更できるフリーミッションでのみ可能。

て XLAA 発射

7. 発射直後に反転し、HTBRKONE の方向に飛ぶ

★【挑戦】情報収集船の撃沈

【観光】で書いた通り、情報収集船を撃沈してしまうとミッションは失敗します。しかし、たとえ失敗であっても、一度は撃沈してみたい対象です。ロックオンできないため、無誘導で攻撃することになります。機銃や無誘導の爆弾 (UGB 等) が使いやすいでしょう。とはいえ、十分に接近して狙って撃てば、XLAA のような対空特殊兵装でも撃沈することができます。

★【天候】晴天

天気は時々雲が流れる程度の晴天です。ミッション中の天候の変化や珍しい天体現象も特にありません。

● 真説・『古城の幽閉者』きょうげき！

シー・ゴブリン C「内部は石造りの荘厳な建物だ。敵以外に何か出てきそうな雰囲気だな」

シー・ゴブリン D「うわ。敵以外の誰かが出たぞ。なんだあれは。奇妙な化粧と服を着て踊っているぞ」

シー・ゴブリン C「あれは京劇だ！ 中国が存在しないこの世界で京劇を見られるとはラッキーだぞ」

シー・ゴブリン D「しかし見始めると目が離せない。任務をしなければならないのに、身体が動かない」

シー・ゴブリン C「オレもだ。まばたきする時間すら惜しい」

……

シー・ゴブリン E「こちらシー・ゴブリン。城の中で挟撃にあって身動きが取れない！」

シー・ゴブリン D「こっちは城の中で京劇に会って身動きが取れない！」

MISSION 03『間隙の第一波』

ユークトバニアが宣戦を布告し、空襲を受けているセントヒューレット軍港と空母ケストレルを守るために出撃します。墜落したバートレット隊長を待たずに出撃するため、プレイヤーが隊長として振る舞う必要に迫られます。つまり、僚機への指示が初めて有効になります。また、初めて航空機以外の敵 (艦船) へ攻撃を行うことができる場面もあります。

このミッションは空母ケストレルさえ守り抜けば、敵をさほど撃破しなくてもクリアできます。しかし、より上の RANK を目指すには、可能な限り多くの敵を撃破しなければなりません。それにも関わらず、キャンペーンのプレイ中は弾数の乏しい F-5E の機種固定ミッションです。F-5E による RANK S クリアは歯ごたえのある挑戦となります。

★ 推奨機種

キャンペーン中は F-5E 機種固定ミッションであり、機種を選ぶ自由はありません。CHOPPER と EDGE も F-5E で固定されています。

フリーミッションでは機種を自由に選べます。その際の推奨機種は以下の通り。

- 特殊兵装が対地攻撃兵器である FIGHTER または MULTIROLE
- 敵艦を通常ミサイルと機銃だけで迅速に仕留められる腕があれば、対空特殊兵装を持ち空戦に強い機種

★ お勧め戦闘指示

敵を牽制してケストレルを攻撃させないことが重要なので、僚機には個別の敵を狙わせた方が有利です。ゆえに、「←」散開がお勧め。

★ ビギナーズ・ハウツー

まず、このミッションの目的は敵を倒すことではなく、空母ケストレル (Kestrel) を脱出させることだということを確認しましょう。敵機を撃墜せずとも、背後から脅かしてケストレルから遠ざけるだけでも十分に有効というケースがあります。

とはいえ、敵機の数はけして少なくはないので、ある程度は撃墜して数を減らす必要があります。敵機の大多数は機動性の劣る攻撃機なので、前 2 ミッションよりも撃墜は難しくないでしょう。

このミッションは、2 部構成となります。

MISSION UPDATE 前は、セントヒューレット軍港から脱出する空母ケストレルを敵の空襲から守ります。敵機は、自機の脅威にならない A-6E が主なので、できるだけ多く撃墜します。終盤、自機を狙ってくる F-5E × 2 が飛来するので、これに狙われた場合はしっかり回避して落とされないようにします。

MISSION UPDATE 後は、港外に出たケストレルが、敵の艦船と航空機の封鎖線を突破します。ここでは、FRIGATE × 3 と DESTROYER × 1 だけを素早く撃沈します。これだけ沈めれば、後述するようなミッションクリア内定状態になり、しばらく待つとミッションがクリアされます。十分に迅速に撃沈ができれば、他の敵に関わらずにクリアできます。

このような対処方法は、特にビギナーにお勧めです。なぜなら、ビギナーであれば MISSION UPDATE 前に通常ミサイルをほとんど撃ち尽くしていることが珍

しくなく、多数の敵を相手にする余力が残っていないことも多いからです。特にF-5E は通常ミサイルの装備数が少なめであるため、このような状態には陥りやすいと言えます。しかし、その場合でも F-5E の特殊兵装である UGB は 1 発も使用されないまま残っている可能性が高いと言えます。対艦攻撃であれば UGB も有効であり、たとえ通常ミサイルを全弾撃ち尽くしていても、UGB だけでこれら 4 隻の敵艦を撃沈することが十分に可能です。

ちなみに、FRIGATE は UGB2 発、DESTROYER は 3 発で撃沈可能です。

★ ミッションの流れ

ブリーフィング無しで飛行状態からミッションが開始され、飛行中にブリーフィングが行われます。その後、AWACS はバートレットの代理指揮官として EDGE を指名しますが、EDGE は強引に BLAZE(プレイヤー) を指揮官にします。これ以後、少なくともウォードッグ隊のメンバーからは BLAZE が指揮官として扱われます。しかし、僚機に対する指示は、EDGE が BLAZE を指揮官とする以前、このミッションの開始直後から有効です。

これ以後、散発的に敵の A-6E と F-5E が西方より飛来し、その攻撃から空母ケストレルを守らねばなりません。

ケストレルがセントヒューレット軍港を出るか、あるいは出現する可能性のある全ての敵機を撃墜した上である程度時間が経過した時点で、黒い画面に CHOPPER の独白が流れ、MISSION UPDATE します。

ここで作戦エリアが港の西方の海上に移動し、敵の艦船と敵機からなる封鎖線が出現します。ここで、FRIGATE × 3+DESTROYER × 1 を撃沈してしばらく時間が経過するか、ケストレルが封鎖線を突破すると MISSION ACCOMPLISHED になります。

★ RANK S 攻略

SCORE 9400 以上で RANK S となります。

これは、出現する敵の大多数を撃破しなければならないことを意味します。

ここで最も大きな障害となるのは、僚機ではない味方機が撃破してしまう敵のスコアは加算されないという問題です。僚機撃破分は加算されるので問題ありません。つまり、味方機が敵を撃破してしまう前に、自機ないし僚機で敵を撃破しなければなりません。

特に、ミッション開始時に港の奥にいる敵 A-6E は味方機が撃墜してしまう可能性があり、要注意です。もし味方機が撃墜してしまったら、やり直すのも 1 つの選択肢でしょう。

フリーミッションで高性能機を選択して出撃する場合、この点のみ注意すれば、全ての敵を撃破するのも難しくはありません。

問題はキャンペーン中に乗らねばならない固定機種の F-5E の場合です。この場合は、以下のような点を踏まえて飛びます。

- 撃破すべき敵の数に比して F-5E の通常ミサイル装備数はかなり少ないので、無駄なミサイルをできるだけ撃たないようにする。つまり、確実に当たるタイミングを見切る
- 僚機や味方機が既に 1 発当てた敵機にとどめをさす方法で、より少ない弾数で撃墜数を稼ぐ
- 通常ミサイルを何発も外したら銃撃を併用してリカバーすることも必要
- 通常ミサイル節約のため、艦船は UGB で仕留める
- 全ての敵を撃破する前にミッションを終わらせないために、FRIGATE または DESTROYER を最後に撃破する敵とする
- MIR-2000 はいつでも撃墜できるので、後回しでも構わない
- NIMROD は撃ち漏らすとそのまま東へ退去してしまうので、素早く撃墜する
- F-4E × 2 が 2 回作戦エリアに入ってくるまで慌てないで待つ
- ネームド機は、出現して飛来するときにヘッドオンの通常ミサイル 2 発で仕留めるようにする。(「【アドバイス】ネームド機の特徴と攻略」参照)
- 時間を掛けすぎるとケストレルが突破してしまうので、ある程度の素早さも必要

★ RANK C 攻略

スコア 6599 ポイント未満で RANK C クリアとなります。

ケストレルを守りつつ「スコアを低く抑える = 敵の多くを撃破しない」のは難しいかのように思えるかもしれませんが、そうではありません。なぜなら、このミッションはポイントの大きな敵機が MISSION UPDATE 後に集中的に出現し、かつ、それらの敵機を落とすことなくミッションをクリアできるからです。

具体的には、MISSION UPDATE 後は DESTROYER × 1 と FRIGATE × 3 のみ撃破して他を一切撃破しなければ、MISSION UPDATE 前に出現する全ての敵機を撃

墜しても、余裕を持って RANK C を達成できます。

やり方さえ分かれば非常に簡単なので、特に挑戦の対象にはならないでしょう。

★【アドバイス】ケストレルを見守る必要はない

空中管制機から空母ケストレルを頼むと言われますが、ケストレル上空に張り付く必要も、ずっとケストレルを見ている必要もありません。敵の数を減らしていけば、それだけでケストレルを救えます。

★【アドバイス】味方機に頼ろう

このミッションは頼れるバートレット隊長 (HTBRKONE) 抜きで飛ばねばなりません。しかし、このミッションには別の頼れる先輩パイロット、SWORDSMAN(スノー大尉) がいます。ケストレルの艦載機、F-14A で出撃した SWORDSMAN は、ミッションの最初から最後まで上空にいて、戦闘を手助けしてくれます。

また、それとは別に熱心に戦ってくれる無名の F-5E も飛んでいます。この F-5E は途中で消滅してしまいますが (「【謎】敵機を撃墜したのに消えてしまう味方機」参照)、それまでは頼れる味方です。

とはいえ、味方機が落とした敵機のスコアは入らないため、より上の RANK を目指す場合には邪魔な存在となるのも事実です。

★【アドバイス】飛来する A-6E の高度差に注意

西 (方位 280) から飛来する A-6E には、低空を飛来するものの、やや高空を飛来するものがあります。

ここで注意すべきことは、低空を飛来する敵機を攻撃する際に自機を海面に接触させないことです。しかし、高空から深い角度で低空の敵機を攻撃してもなかなか当たりません。思い切って高度を下げ、敵機の後ろについて攻撃する勇気も必要です。

低空の敵機を追跡中は吊り橋のワイヤーに自機を引っかけないように注意します。

高度差を持った敵機が同時に飛来することもあります。低空を先攻して A-6E が 1 機、その後ろからやや高空で A-6E × 2 機が飛来するパターン、高度の関係が逆のパターンがあります。これらは、先攻する 1 機が囮で後の 2 機が本命です。

囮の迎撃に夢中になっていると、高度差をもって飛来した別の 2 機がすり抜けてケストレルを攻撃してしまうという仕掛けです。先に 2 機を仕留めに行くと安全度が高いでしょう。

★【アドバイス】A-6E 迎撃の反転タイミング

西 (方位 280) から飛来する A-6E は高速で突っ込んで来るので、うかつに迎撃に向かうとすぐすれ違ってしまい、反転して追いかけてもなかなか射程内に捉えられないことになります。そして、やっと射程内に捉えても、A-6E は攻撃終了直後で上昇していく場面になりがちです。このような場面でミサイルを撃ってもなかなか当たりません。

そこで、以下の 2 点を意識しながら反転します。

- 敵機の真正面ではなく、左右のいずれかに距離を取って迎撃に向かう
- すれ違う前に 180 度反転を始める

反転タイミングが早いと、A-6E の前を先攻して飛ぶ形になってしまうかもしれませんが、その場合は慌てないで僅かに減速して A-6E を先行させます。慌てて大幅に減速すると置いて行かれるので、ゆっくり減速します。

★【アドバイス】ミッションクリア内定状態

ミッションクリア内定状態とは、本書で便宜上与えた名前です ;。

これは、まだミッションはクリアされていないものの、敵機から完全に戦意が喪失された状態を意味します。この状態に入ってからしばらくすると、MISSION ACCOMPLISHED となり、ミッションはクリアされます。

具体的には以下の 2 つの状況があり、これらがミッションクリア内定状態と考えられます。

- FRIGATE × 3 と DESTROYER × 1 を撃沈すると、ネームド機以外の全ての敵機は北に向かって高速で退去していく
- ケストレル突破が近づくと、ネームド機以外の全ての敵機は北に向かって高速で退去していく

この状態になると、敵機を追いかけても追いつけない場合があります。確実に敵機を撃墜したい場合は、この状態に入る前に落とします。逆に、この状態はあくまで内定であって確定ではないことに注意してください。この状態になっても、その後でミッションの失敗条件を満たしてしまえば、ミッションは失敗します。

★【アドバイス】ネームド機の特徴と攻略

このミッションでは、MISSION UPDATE 後に F-14D ZIPANG が出現するケースがあります[1]。このネームド機は、他の敵機と比較して破格の高性能機であるというだけでなく、フレアを使って自機が撃った通常ミサイルを外してしまいます。後方から通常ミサイルを撃つ際は、2 発同時に撃つのではなく、1 発撃ってフレアを射出させた後で改めて撃って撃墜します。

より少ない通常ミサイルで確実に仕留める場合には、出現して飛来するときにヘッドオンの通常ミサイル 2 発で仕留めるようにします。ヘッドオンから攻撃する場合は、フレアを使わないようです。

★【情報】MISSION UPDATE 後の敵の挙動一覧

- MIR-2000 は対空護衛任務を与えられているようで、自機や僚機を追ってくる
- NIMROD はケストレル艦隊を攻撃後、東の方向の作戦エリア外に飛び去り、レーダーマップから消える。つまり、湾の奥の方に飛び去る
- F-4E × 2 が作戦エリア外に時間差を置いて 2 回、出現し、作戦エリア内に入ってくる
- F-4E はケストレル艦隊上空にとどまるようだ[2]
- ネームド機の F-14D はずっととどまって自機等を攻撃し続ける。ミッションクリア内定状態になっても退去することはない

★【事例】序盤の攻略手順例

ミッション開始時に港の奥にいる敵機を味方機に撃墜されにくいパターンです。

まず、ブリーフィング終了直後、目の前には 2 機の A-6E がいます。ここで、僚機に「↑」攻撃を指示すると、特定の 1 機に僚機の選択対象が集中します。ここで、▲ボタンを押して自機はもう 1 機を選択します。そのまま A/B 全開で飛び、選択した A-6E に通常ミサイル 2 発を発射しつつ飛び抜け、港の奥の A-6E に向かいます。このとき、この A-6E は味方機からの攻撃を受けている可能性が大です。

1　出現条件は複数あります。詳細は SBC 攻略本 p59 参照。

2　撃墜されてしまうので、行く末を見届けられていません。

そのままこの A-6E に肉薄して味方機が落とす前に落とします。先に味方機に落とされてしまった場合はミッションを最初からやり直します[3]。

このとき、取り残してきた 1 機の A-6E は 2 機の僚機が攻撃を集中させているはずなので、たとえ撃墜されてしまうとしても、味方機ではなく僚機が撃墜する可能性が大きいと言えます。まだ落ちていなければ、自機も協力して撃墜します。

以上で、ミッション開始時にマップ上に存在する 3 機の A-6E を全機撃墜できます。

★【事例】MISSION UPDATE 後の攻略手順例

F-5E を用いて、ネームド機を除く MISSION UPDATE 後の全ての敵を撃破する手順の例です。

MISSION UPDATE したら、僚機への指示を「↑」攻撃「→」特殊兵装使用自由に切り替えます。

ケストレル右前方から MIR-2000 が来ますので、通常ミサイル 2 発で手早く撃墜します。ここでミサイルを外すと、時間とミサイルの双方がピンチになる可能性が生じます。

次に、NIMROD が右前方、左前方、右前方の順に 3 機来ます。これらも迅速かつミサイルを無駄にすることなく撃墜します。通常ミサイル 2 発を撃ち込んであとは銃撃で仕留めることができればベストです。

次に、ケストレル左前方に 2 隻いるフリゲート艦に向かいます。1 隻の艦首部に UGB2 発を投下直後に▲ボタンでもう 1 隻のフリゲートに切り替え、その艦首部に UGB2 発を落とします。これを一瞬で完了させます。UGB は同時に 4 発まで投下できるので、素早くやっても確実に 4 発落とせます。

このあと、自機前方または上空に F-4E の 2 機がいるはずなので、迅速に撃墜します。

次は、DESTORYER に向かい、UGB3 発を一気に艦首部に投下して沈めます。

その後、すぐに MSSL.BOAT 攻撃に向かいます。ケストレルの左前方奥に 2 隻の MSSL.BOAT がいます。これは、それぞれ UGB1 発を投下して仕留めます。

この時点で、ケストレル右前方の作戦エリア境界近くに F-4E の 2 機が飛来す

3　ミッション開始直後なので、最初からやり直してもさほど大きなロスにはなりません。

るのが見えます。そこで、この 2 機と空戦し、迅速に撃墜します。

この時点で、残った敵はケストレル近くのフリゲート 1 隻と、もしネームド機の出現条件を満たしていればネームド機だけとなります。

ネームド機は対象外とするなら、このフリゲートに UGB2 発を落とすことで、ミッションは完了します。

★【観光】第 3 メディカルセンターの女性衛生兵

見るものではありませんが、前半を素早く終わらせない場合、第 3 メディカルセンターの初々しい女性衛生兵の通信を聞くことができます。過酷な戦場での彼女の頑張りに、ぜひエールを送りましょう。

★【観光】空母ケストレルと護衛艦隊

空母ケストレルは、このあと何回も見るチャンスがあるので、ここで頑張って見なくても問題ありません。しかし、ケストレルの護衛艦に AEGIS(イージス艦) が含まれるのはこのミッションだけです。

ケストレルの護衛艦は AEGIS × 1、DESTROYER × 3 の計 4 隻です。AEGIS の位置は、ケストレル左後方です。しかし、MISSION UPDATE 後は左前方に位置が変わっています。

なお、この AEGIS 艦は、冒頭のムービーで SPY レーダーが照射できないという対空艦エクスキャリバー (AA cruiser Excalibur) です。

★【観光】沈みかけた艦

沈みかけた艦が港内にいます。港の南側、橋の近くです。

他に炎上する船も見えます。

ケストレルが幸運だったことが分かる情景です。

★【観光】投下される燃料タンクを目撃する方法

画面の aspect ratio が 16:9 のとき、ごく普通にミッションを開始すると、右前方に見える僚機 (CHOPPER 機) から投下される燃料タンクが見えます。しかし、4;3 の場合はほとんど見えません。

もちろん、4:3 で燃料タンク投下を見ることは不可能ではありません。

基本的に右スティックで僚機に視線を向ければ見えるはずですが、何せミッション開始直後すぐに投下されるので、視線を調整する時間的余裕がありません。

そこで、以下の手順を取ります。

1. ミッションを開始させる
2. R3 ボタンを 2 回押して後方視点に切り替える
3. START ボタンを押してポーズする
4. RETRY を選ぶ
5. 視界が広くなっているので、投下される燃料タンクが見える

ちなみに、素早く R3 ボタンを 2 回押すと、それだけで見える可能性があります。

この手順を取ると、自機も視野に入るため、自機が投下する燃料タンクも見えます。16:9 でプレイしている人も、一度試してみると良いでしょう。

この手順は、自機が大型機だと機体が邪魔でタンクがよく見えないという問題があります。

自機が投下する燃料タンクを見るだけなら、もっと簡単な方法があります。

1. 右スティックを目一杯下に引いた状態でミッションを開始させる
2. 視点が真下に向き、海上に落下していくタンクを目撃できる

ただし、これが可能なのは HUD 視点のみです。コクピット視点では真下は死角になり、見えません。後方視点では自機が邪魔になって見えません。

この方法は自機が大型機でも問題なく落下するタンクが見えます。

自機の機種が制約されても構わないならば、自機を HAWK にし、僚機をタンク投下を目撃したい機種にするだけで 4:3 の場合でも投下されるタンクを目撃できます。

なぜ自機を HAWK にすると可能になるのか……というと、どの機種でも何も操作しないニュートラル状態での巡航速度は (低速の A-10A であっても)372 ぐらいであるのに対して、HAWK だけは 248 ぐらいであるためです。そのため、ミッション開始直後に僚機は自機を置き去りにして、前方に飛び去っていきます。その結果として、投下されるタンクを目撃することができます。しかも、CHOPPER 機だけでなく、EDGE 機の投下も見ることができます。

★【観光】燃料タンクを投下しない機種

F-16C B60 や RAFALE B はコンフォーマル燃料タンクを機体に装備していて、胴体がやや膨らんで見えます。ならば、これらの機体は燃料タンクを投下しないのか……と思うかもしれませんが、これらの機種も投下します。

しかし、少なくとも F-35C, F/A-22A, FB-22, SU-47, HAWK, X-02, FALKEN は燃

料タンクを投下しないことを確認しました。おそらくステルス機はステルス性能を確保するために投下式のタンクは使わないということなのでしょう。

★【謎】波間に浮いている人はどこ？

台詞上の存在であり、存在しないようです。

★【謎】敵機を撃墜したのに消えてしまう味方機

ミッション開始時、セントヒューレット軍港上空には、F-14A SWORDSMAN と、無名の F-5E の計 2 機の味方機が存在します。このうち、F-5E の方は、特定の敵機を撃墜するとその場で消滅してしまいます。

消滅のタイミングは、最初に西から飛来する増援 A-6E × 2 を撃墜した瞬間です。

F-5E は消滅する瞬間まで敵機に対して熱心な対空戦闘を行ってくれます。そのため、F-5E が消滅条件の敵機を撃墜するケースがあり、その場合は敵機を撃墜すると同時に撃墜した機体も消滅するという不思議な光景を見ることになります。

★【注意】入れ替わる機体の順序

ミッション開始直後、ウォードッグ隊のフォーメーションは先頭に EDGE、右後方に BLAZE、左後方に CHOPPER とっています。しかし、最初のムービーで EDGE と BLAZE の順序が入れ替わり、その後はその順序のままミッション本編が開始されます。開始の瞬間のみ順序が違うので、燃料タンク等を目的に他の機体を見る場合は注意しましょう。

★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる

MISSION ACCOMPLISHED になっても、ネームド機は攻撃をやめません。そのため、ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしたあと油断していると、撃墜されてしまう可能性があります。その場合はもちろんミッションは失敗扱いになります。

★【挑戦】F-5E による RANK S クリア

F-5E によって RANK S クリアするには、緻密な情報の蓄積と計画的なプレイが不可欠です。面白い挑戦となるので、お勧めです。

★【挑戦】タイムアタック

MISSION UPDATE 前は一定以上素早く敵機を全滅させても、それによって時間短縮はできないようです。

MISSION UPDATE 後を素早くクリアするには、ともかく FRIGATE と DESTROYER を素早く撃沈するのが良いようです。

手っ取り早くは FALKEN の TLS で沈めて回ればよいでしょう。

しかし、今ひとつ面白みの薄い挑戦といえます。

過去のこのミッションの調査中に、05'53" という記録を出しました。難易度 ACE で編成は FALKEN+F-5E × 2 です。

★【挑戦】ブリーフィング開始前にミッションを失敗させる

以下の情報は、F-5E 使用を前提とします。

ブリーフィング開始前の一瞬にミッションを失敗させる方法があります。

やり方は簡単です。

ミッション開始時からずっと R2 ボタンを押し続けるだけです。

本当にこれだけ。

他に何もする必要はありません。素早い操作も何も必要ありません。

これで、僚機に激突して確実にミッションが終わります。

★【挑戦】ブリーフィング開始前に海面に激突させる[4]

ブリーフィング開始前の僅かな時間で自機を海面に激突させることができます。特に何の工夫もなく行うとすれば、MIG-31M のような特にパワーのある高速機を使わねばできません。しかし、やり方次第では F-5E でもできます。また、激突の瞬間にブリーフィングに入った場合、異常動作を起こることがあります。

F-5E で海面に激突する操作を説明する前に、先に異常動作について説明しておきます。

異常動作は以下の 2 つのケースが確認されています。

- [ケース 1] ミッション失敗の音楽が流れると同時にブリーフィングが始まる。通常風景が見えるはずの背景の真っ黒になる

4　この話題はトップギャンさんより頂いた情報をベースにしています。情報をありがとうございます。

- [ケース 2] ケース 1 と同様だが、ミッション失敗の音楽は流れない

ケース 1､ケース 2 のいずれもブリーフィング終了後に START ボタンを押すと、ムービーが挿入され、ミッションが継続します。ただし、HUD が表示されない状態で始まります。計器類もレーダーマップも表示されません。ミサイルはロックオンでき、撃てば当たって敵を撃破できますが、HUD が表示されないので音でロックオンを判断するしかありません。自機の位置、向きや敵の位置の概要は、START ボタンでポーズ状態にすると確認できます。選択している敵は、▲ボタンによるズームで確認できます。これらを活用することでミッションをクリアできます。しかし、その後のリプレイやデブリーフィングで異常な動作が見られます。

さて、F-5E を用いてブリーフィング開始前に海面に激突するには、以下のような手順を取ります。

- ミッションを開始させ、ブリーフィングを聞いたあと、START ボタンでポーズにし、リトライを選択する
- これ以後、R1 ボタンを押したままにする (ブリーフィングが開始されるか海面に激突するまで押したまま)
- 左スティックを左右いずれかに倒しておく
- タイマーのカウントが始まり操作可能になったら、即座に背面飛行に入りつつスティックを引いて海面に向かってまっすぐに突っ込む
- 英語音声の場合は、効率の高い操作ができていれば、ほぼ間違いなく海面に激突できる
- 日本語音声の場合は、運に左右される。大ざっぱな目安として、タイマーが 19'55"25 未満であれば、少なくともケース 2 の異常動作を発生させられる可能性がある。おそらく、海面に激突するには、もっと長い時間が必要と思われるので、そのような時間が得られるまで、リトライを繰り返して粘る

以上のような手順で、激突できないはずの F-5E で激突可能になる理由および英語音声と日本語音声で結果が異なる理由は以下の通りです。､

- 英語音声の方がやや時間が長い
- リトライすると、なぜか音声が始まるタイミングが遅れる
- 日本語音声は、英語音声と比較して再生タイミングにムラが大きいようで、ブリーフィング開始時間のバラツキが大きい
- リトライしてから実行し、かつブリーフィング開始時間が特に遅れた場合は、日本語音声でも F-5E で海面に激突キスできるケースが存在する

- 同様に、上記のケース 1、ケース 2 が発生する場合もある

★【天候】薄い曇天

天候は薄い雲が広がり、やや視界を妨げる曇天と言えます。しかし、太陽もよく見え、これといって視認性で困ることはないでしょう。

ミッション中に天候は変化しません。

MISSION 04『初陣』

開戦初日夕刻、ウォードッグ隊の基地となるサンド島はユークトバニアの空襲を受けます。プレイヤーは空襲中の隙に離陸し、敵爆撃機を撃墜します。また、空襲中に新米パイロットの ARCHER が離陸するので、彼を守らねばなりません。ARCHER はこのあとウォードッグの 4 番機として飛び続ける仲間となります。また、空襲中にバートレット大尉の後任となるべく飛来したフォード中尉は撃墜され、後任も来ないことから、BLAZE(プレイヤー) は名実共にウォードッグ隊の指揮官として周囲から認められて行きます。

このミッションは、戦闘中に日没を迎えます。その瞬間に西を見ていれば、地平線に沈む太陽という壮大な天体ショーを目撃できます。

離陸と着陸はこのミッションで初めて体験することになります。

F-5E で飛ぶ場合、敵機を全機撃墜するには、通常ミサイルをあまり無駄にできません。確実にミサイルを当て、敵機を撃墜する技術を磨く好機です。

★ 推奨機種

キャンペーン中、F-5E 機種固定ミッションであり、機種を選ぶ自由はありません。CHOPPER, EDGE, ARCHER も F-5E です。

フリーミッションでは ARCHER 以外の機種を自由に選択できます。ARCHER は F-5E で固定され、変更できません。

フリーミッションでの推奨機種は以下の通り。

- 対空特殊兵装を持ち、空戦に適性のある機種全般
- 複数の敵機をまとめてロックオンできるチャンスが何回かあるので、特に XMAA/XLAA 搭載機

★ お勧め戦闘指示

F-5E で全機撃墜を狙う場合は、僚機がダメージを与えた敵機にとどめを刺す方法で弾数節約を狙うため、「←」散開がお勧め。

素早く敵機を撃墜したい場合は「↑」攻撃でも可。ただし、ミサイルはより多めに消費します。

ARCHER の離陸を支援する時は、敵を牽制して ARCHER を攻撃させないことが重要なので、僚機には個別の敵を狙わせた方が有利です。ゆえに、「←」散開がお勧め。

★ ビギナーズ・ハウツー

離着陸は START ボタンを押せばスキップできます。難しいようなら、飛ばしてしまっても構いません。

このミッションには 2 種類の目的があります。1 つは、段階的に出現する TGT の B-1B 爆撃機を全機撃墜すること。もう 1 つは、離陸中の ARCHER(グリム一等空士) を敵機から守ることです。ARCHER の安全を確保するためには、TGT 以外の敵機もある程度撃墜する必要が生じるので、普通にプレイするなら大多数の敵機を撃墜する必要が生じます。F-5E は弾数不足に陥る可能性があるので、ミサイルを無駄に撃たないよう、注意する必要があります。

さて、このミッションは 2 部構成になっていますが、第 1 部で TGT を全機撃墜すると次の段階に進んで敵機が増えます。敵機が増えると自機が脅かされる頻度も増え、戦いにくくなります。ですので、可能であれば TGT 以外の敵機を全て撃墜してから TGT を撃墜するようにします。これで、手前の段階での敵機を次の

段階に引き継がずに済みます。

離陸中の ARCHER を守るためには、敵機を撃墜せずともロックオンして牽制するだけでも有効です。ミサイルが乏しいときには活用すると良いでしょう。

フォード中佐墜落後は、他の敵機を無視して TGT のみ集中攻撃して撃墜します。これでミッションをクリアできます。

★ ミッションの流れ

まず、空襲を地上から見るコクピット視点のムービーが流れます。(自機、EDGE, CHOPPER が全員 F-5E の場合のみ)。

次に離陸ステージになります。

ミッション本編が開始されると、空中に TGT の B-1B × 3、非 TGT の F-4E × 2 が飛行しています。

F-4E × 2 を撃墜すると、非 TGT の TND-GR.1 × 2 が出現します。

TGT の B-1B を全機撃墜すると、おやじさんが操縦する輸送機 C-1A が離陸するムービーが挿入され、第 2 部に移行します。

第 2 部に入ると、TGT の B-1B × 1、非 TGT の F-16C × 4 が出現します。

F-16C × 4 を撃墜すると、非 TGT の F-16C × 2 が出現します。

この時点で TGT の B-1B × 1 を撃墜しても特に何も起こりません。

敵機は地上の ARCHAR 機を攻撃するので、それを守ります。ARCHER 機が離陸する前に撃破されるとミッションは失敗になります。

ARCHER が離陸に成功するとウォードッグ隊の 4 番機に加わり、僚機として戦ってくれます。

ARCHER の離陸成功により、フォード中佐 (Lieutenant Colonel Ford) 機が出現します。フォード中佐機は、交信の後に敵機に撃墜されます。これを救う方法はありません。

フォード中佐機が落ちた瞬間に、TGT の B-1B × 2 と非 TGT の MIG-29A × 4 がレーダーマップに写ります。

TGT の B-1B × 2 と、もしそれ以前の TGT が残っていれば、それらを全機撃墜した時点で MISSION ACCOMPLISHED となります。

その後、着陸ステージがあります。

★ RANK S 攻略

このミッションはスコア 10000 以上で RANK S となります。これは、出現するほぼ全ての敵を撃墜する必要があることを示します。

これを達成することは、強力な機体とある程度の慣れさえあれば難しくありません。ただし、非 TGT を残したまま TGT を全て撃破してしまうとスコア不十分のままミッションが終わってしまうので、これだけは回避しなければなりません。

たとえば、フォード中佐墜落後に「←」散開を使っていると、まだ敵機が残っているにも関わらず僚機が TGT を全機撃墜してしまうことがあります。ですので、全機撃墜を狙う場合は、フォード中佐墜落前に指示を「↑」攻撃に切り替えて TGT 以外の敵機から順に攻撃させます。

また、フォード中佐機、TGT の B-1B × 2，非 TGT の MIG-29A × 4 の出現位置の位置関係を正しく把握し (「【情報】フォード機と後方の敵機の行動パターン」参照)、レーダーマップに B-1B × 2 が出現した瞬間に、それが僚機の目の前にならないよう、配慮します。

具体的には以下のような手順を取ると良いでしょう。

- MIG-29A の背後を確実に取るために、飛来するフォード中佐とすれ違って離れておく
- あらかじめフォード中佐墜落前に戦闘指示を「↑」攻撃にして、自機は確実に MIG-29A を選択する
- 僚機が B-1B を選択した場合は、「↑」ボタンを入れ直す

もし、弾数の少ない F-5E で RANK S を目指す場合は、弾数不足に注意します。僚機が 1 発当てて被弾した敵機にとどめをさす等の方法で、使用する通常ミサイルを節約します。機銃の活用も有効です。

★ RANK C 攻略

このミッションは、スコア 6999 未満であれば RANK C クリアになります。しかし、TGT を撃破するだけで 6000 に達してしまうので、他の敵機はほとんど撃墜できません。僚機が落としてしまう敵機が存在することを考えると、6999 未満とはかなり難しい数字だと言えます。しかも、多くの敵機を残すと、ARCHER の離陸を攻撃する敵機が増えることになり、ミッション失敗のリスクも高まります。

しかし、RANK C クリアは可能です。実際に実行した際のやり方を説明します。

まず、僚機が敵機を落としてしまうリスクを最小にするために、TGT をできるだけ素早く撃墜できるよう、FALKEN を選びました。僚機には、空戦で活躍させないために、空戦に適さない A-6E を割り当てました。

開始直後、目の前の左側に見える TGT を TLS で瞬殺。そのまま反転して近い方から 2 機の TGT を TLS で瞬殺。そのあと、A/B 全開で僚機を引き連れてサンド島から離れます。できるだけ僚機に敵機を攻撃させないためです。

ムービー挿入後は、即座に自機の右側にいる TGT を TLS で瞬殺。そのあと、ARCHER の上空に移動します。敵機を牽制させるために僚機への指示を←散開に入れます。自機は、ARCHER 上空で機体を 90 度ロールさせて継続的に旋回しつつ、▲ボタンを押して次々と選択対象を変えていきます。これは、以下の効能をもたらす行動になっていると思われます。

- 自機を囮にして攻撃を引きつける (ARCHER を狙わせない)
- 引きつけた攻撃をかわす
- 敵機を選択することで敵機の行動を牽制する

ARCHER が離陸しても油断せず、完全にウォードッグの編隊に加わるまで ARCHER 上空での旋回を続けます。(後述のバグを起こさせないため)

その後、僚機への指示を↓援護に戻し、フォード中佐機に向け飛行します。TGT の B-1B × 2 が HUD に表示されたら TLS で瞬殺して終了です。(可能なら表示前でも良いと思います)

この間、僚機が多少敵機を落としてしまうかもしれませんが[1]、数が少なければ十分に RANK C クリアとなります。

★【アドバイス】開始直後に F-4E を撃墜する方法

ミッション本編の開始直後、目の前には F-4E × 2 と B-1B × 1 が見えていて、中央の F-4E が選択されています。

ここで、いきなり B-1B を追いかけるのはお勧めではありません。それを行うと、反転した F-4E × 2 に攻撃されます。

そのままヘッドオンの体勢で迫ってくる中央の F-4E を攻撃することもお勧めではありません。希に当たることはありますが、たいていの場合当たらないから

1　実際に検証飛行したとき、僚機が落としたのは F-16C × 1, F-4E × 1 でした。これなら、間違いなく RANK C になります。

です。

そこで、▲ボタンを押して、右側の F-4E に選択を切り替え、ヘッドオンの通常ミサイル× 2 を発射します。中央の F-4E よりもかなり高い確率で命中でき、撃墜できます。

もし、あくまで中央の F-4E のヘッドオン撃墜にこだわる場合は、機首を上げ気味にして撃つと命中確率を上げられます。

★【アドバイス】F-16C × 6 を XMAA/XLAA で瞬殺する方法

おやじさんの離陸ムービー挿入後、必ず自機は特定の位置に移動させられ、目の前に F-16C × 4 機が出現しています。そして、迅速にこの 4 機を落とすと自機正面に更に増援の F-16C × 2 機が出現します。

以上の F-16C 計 6 機は XMAA/XLAA 装備機ならほぼ確実に一瞬で撃墜できます。しかし、この手順には 1 つの罠があります。以下、手順と罠を説明します。

1. ムービー挿入前に出現している敵機は全て撃墜されているいう前提で始める
2. ムービー挿入が近づいたら、兵装を特殊兵装 (XMAA/XLAA) に切り替えておく
3. ムービー終了後、すぐに正面の敵機 4 機にロックオンするので、XMAA/XLAA を発射する
4. できるだけミサイルを誘導し、この 4 機の撃墜を確認する
5. 4 機目を撃墜した瞬間、ターゲットロケーターは右側にいる TGT B-1B を指し示し、同時に自機正面に F-16C × 2 機が出現する
6. もし、ミサイルを誘導するために機首を上げていた場合、F-16C × 2 機が見えない可能性があるので、その場合は機首を下げる
7. ▲ボタンを押して F-16C × 2 機を選択させる
8. ロックオンしたら XMAA/XLAA を再度発射する
9. F-16C × 2 機の撃墜を確認する

ここで罠となるのは、4 機目を撃墜した瞬間に、ターゲットロケーターが横の TGT を指し示し、かつ、正面に出現した増援が見えない可能性がある点です。ここで、TGT を攻撃に向かってしまうと、増援 2 機を一瞬で仕留めるチャンスをみすみす逃すことになります。

★【情報】フォード機と後方の敵機の行動パターン

フォード中佐の機体を追って出現する敵機 (B-1B × 2, MIG-29A) の出現位置は分かりにくいと言えます。なぜ分かりにくいのかと言えば、実はこれらの敵機は HUD に表示されない形で出現し、状況に応じて進路変更を行ってから HUD に表示されるためです。HUD に表示される以前からの行動パターンを把握すれば、理解しにくいものではありません。

以下、フォード機とこれらの敵機の行動パターンを説明します。

- フォード機は自機正面、自機に向かってくる形で高度 2500 フィート前後 (?) に出現し、そこからサンド島に向け針路を変える
- フォード機がサンド島近くに出現した場合、サンド島上空を飛び抜けて更に先に進む
- B-1B と MIG-29A はフォード機後方にフォード機を追う形で (HUD に表示されない形で) 出現し、フォード機を追って必要なら針路を変える。そして、フォード機に接近して撃墜する
- B-1B と MIG-29A はフォード機が撃破された瞬間に HUD に表示されるようになる

これらのパターンにより、具体的に以下のような光景が見えます。

- サンド島を背にして飛行している時に時にフォード機を出現させると、(高度が合っていれば) サンド島に向かうフォード機とすれ違い、その後ろから来る B-1B とすれ違い、更にその後ろから来る MIG-29A とすれ違う
- サンド島に向かいながら飛んでいる時にフォード機を出現させると、出現直後にフォード機は向きを変え、それを追った敵機も向きを変える。フォード機をずっと見ていると、針路を変える B-1B × 2 機と MIG-29A × 4 機がよく見える可能性がある
- サンド島を正面にも真後ろにも見ていない状態でフォード機を出現させると、フォード機、B-1B、MIG-29A の位置関係が複雑に絡み合って「意外」と思える位置に敵機が見える場合がある

ここで最初のケースは出現時の位置関係が、HUD 表示時まで変化しないので (距離を除いて。敵機はフォード機に接近するため) 分かりやすいと言えます。しかし、残りの 2 つは、出現したあと、HUD に表示されるまでの間に旋回が行われるため、直感的に分かりやすい位置にいない可能性があります。

★【観光】視点変更できる冒頭のムービー

全機 F-5E で出撃した場合に挿入される冒頭のムービーは、プレイヤー機のパイロット視点から空襲を受けるサンド島の様子を地上から見ることができます。このとき、右スティックを操作することにより、視点を自由に変えることができます。

このとき、滑走路から離陸直後に撃墜される味方機や、走行してくるハンビー[2]らしき車両も見ることができます。

★【観光】日没を見よう

このミッションで最大の見どころは壮大な天体ショー、日没です。

おおむね、ARCHER 離陸のあたりから、フォード中佐墜落のあたりまでの時間に、太陽が西の水平線の下に消えます。

ぜひとも、この光景は目撃しておきましょう[3]。

何も選択していない状態で▲ボタンを押すと正面が拡大されるので、それを使って日没を拡大して見ることも可能です。

★【観光】月を見よう

このミッションは東の空に月が出ています。しかし、離陸時と着陸時では、月の高さが違っています。時間の経過によって太陽が沈むだけではなく、月が上がっているという描写も行われているわけです。

★【観光】フォード機を見よう

フォード中佐の機体は HUD 上に表示されるので、容易に場所を把握して見に行くことができます。HUD に表示される敵機は全て撃墜済みとすれば、以下の手順でフォード中佐機をアップで見ることができます。

1. 僚機への指示を「←」散開に入れる
2. できるだけフォード中佐機に近づく

2　HMMWV (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle)。1985 年よりアメリカ軍に配備が始まった四輪駆動軽汎用車。FORD MUTT (ケネディジープ) の後継車両。ハンヴィーと表記される場合もあります。民生用モデルはハマー。ACE COMBAT 6 ではズバリ HMMWV という名を持つ地上の敵が出現します。

3　ともかくお勧め！　これを見ないと ACE COMBAT 5 をやる意味がない！

3. ▲ボタンを素早く押して離してから▲ボタンを押し続ける
4. もし自機正面ないし僚機がアップされたら 1 つ手前の手順からやり直す

このようにして観察するとフォード中佐の機体はファントム系の機種であることが分かります。

★【観光】サンド島の建物をズームできる

選択可能な敵が存在せず、至近距離に僚機がいないときには、▲ボタンによって最も近いサンド島の建物を選択することができます。選択状態では▲ボタンの長押しで建物をズーム表示することができます。

実際に選択できるものとしては、燃料タンク、格納庫、港の倉庫などを確認しています。

通常のミッション中では、フォード中佐飛来時など、選択可能な敵が存在しない状況を容易に作れる場面があります。しかし、フリーフライトで見に行く方が、僚機を意識する必要もなく楽でしょう。

★【謎】フォード中佐機の後席に乗っているのは誰？

フォード中佐機は複座のファントム系の機体です。ということは、フォード中佐の他に誰かが乗っていることになります。この人物については、一切語られていません。もしかしたら、自機や僚機の後席搭乗員と同じように、整合性の取れない矛盾描写に過ぎないのかもしれません。しかし、真相は謎です。

★【謎】滑走路の左側に沿って離陸する ARCHER

ARCHER が離陸する際、滑走路の中央ではなくかなり左寄り (北寄り) を滑走します。誘導路を移動中も、かなりずれた位置を移動しています。なぜ中央ではないのかは不明です。滑走距離も、やや長めです。

★【注意】ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる

MISSION ACCOMPLISHED になっても、ネームド機は攻撃をやめません。そのため、ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしたあと油断していると、撃墜されてしまう可能性があります。その場合はもちろんミッションは失敗扱い

になります[4]。

★【注意】ARCHER が撃墜されたのに終了しないバグ

通常、離陸中の ARCHER が撃破されるとミッションは失敗になります。撃破されたことは、CHOPPER が台詞で知らせてきます。

しかし、ARCHER が「上がりました」と言ってから撃破されると、ミッションの失敗にはなりません。このあとの展開はバリエーションがあるようです。筆者は以下の 2 種類を目撃しています。

- いつまでもフォード中佐機が墜落せず、それによって HUD に表示されるべき敵機が表示されず、ミッションを終了できないケース
- 最後の敵機 (B-1B × 2 と MIG-29A × 4) がいきなり HUD に表示され、TGT を撃墜するとグリムの台詞が流れず、一定時間でミッションが成功終了するケース

このバグに巻き込まれることを回避するには、ARCHER が完全にウォードッグの編隊に参加するまで、ARCHER の護衛を続ける必要があります。

★【注意】上記バグによる TIME の短縮

上記のバグの 2 つ目のケースでは、ミッションを完了させることが容易にできます。その際、一部の台詞イベントをショートカットして進行させるようで、ミッションが素早く終わるようです。

実際にこのケースを目撃したとき、通常ケースでの自己ベスト 4'42" を 20 秒以上も短縮した TIME 04'21" という自己ベストタイムが出ています。

しかし、このバグによって叩き出したタイムを、公式に自己ベストと主張できるか否かは微妙です[5]。

4　ネームド機以外を残したときに、その敵機が撃ってきた……という印象のある事例もありますが、完全に確定できていません。

5　実際に、ランキングの登録サイトなどにこのバグによって得られた TIME を登録する際は、そのサイトのルールをよく確認し、許容されている場合のみ登録するとよいでしょう。

★【挑戦】B-1B と編隊飛行

前述のフォード機と後方の敵機の行動パターンを理解していると、HUD 表示前の B-1B と編隊を組んで飛ぶことも可能です。実際に意図せずしてそれを体験したことがありますが、自機の左右に B-1B の大きなシルエットが見える光景は、なかなか鮮烈でした。一度試してみると良いでしょう。

★【挑戦】HUD に表示される前の B-1B を撃墜する

フォード中佐を追って出現する敵機は、HUD に表示される前から存在しています。それらは、無誘導の兵器を当てれば撃墜できます。そして、TGT の B-1B × 2 機を撃墜すれば、(他の TGT が全て撃墜済みであれば)、HUD 表示前であっても MISSION ACCOMPLISHED にすることができます。

しかし、それによってフォード中佐を救うことはできず、MISSION ACCOMPLISHED 後にフォード中佐は撃墜されてしまいます。

★【天候】雲は少ないが暗さが問題

多少雲が見られる晴天ですが、日没前後ですので星もかなり見えます。

視界が雲に邪魔されることはありませんが、暗さが視界を妨げます。

当初、西の空は明るく東の空は暗い状態で始まりますが、途中で日没を迎えるため、西の空も暗くなって行きます。

太陽があっても、光源となる太陽の位置が低いため、光源との角度が悪いと敵が見えにくい可能性があります。逆に、良い角度で敵機が光を反射していると、暗い空を背景に敵機がくっきり見える場合もあります。HUD に表示される前の敵機を狙う場合は、意識してみると良いでしょう。

● 真説・『間隙の第一波』渋谷駅前待ち合わせ編

アンダーセン「ユークめ。ヴァルチャー、バザードとハチ公前で待ち合わせだというのに、こんな日に限って空襲などして。待ち合わせに遅れたらどうしてくれるのだ」

ケストレル乗員「湾口 (わんこう) までの距離 3 マイル」

アンダーセン「湾口までの距離はいい。問題は待ち合わせに間に合うかどうかだけだ」

ケストレル乗員「はっ。で、その待ち合わせ場所は何と言いましたか ?」

アンダーセン「ハチ公だ。犬だ。ワンワンだ。忠犬ハチ公といって、帰らぬ主人を待ち続けた忠義なワン公の銅像のことだ。渋谷駅前にある」

ケストレル乗員「はっ、了解しました。渋谷までの距離を算出！　ワン公 (わんこう) までの距離 3 マイル !」

MISSION 05『第三艦隊集結』

敵から攻撃されるはずがないオーシアの内海に、オーシア第 3 艦隊の 3 隻の空母が集結します。それを護衛する航空隊の 1 つとして、ウォードッグ隊は派遣されています。しかし、安全が確保され、護衛任務が終了する瞬間を狙って、ユークトバニアの潜水空母が VTOL 艦載機と散弾ミサイルによって奇襲を仕掛けてきます。艦載機による攻撃は退けたものの、散弾ミサイル攻撃には「高度を上げて炸裂に巻き込まれない」という回避策しかなく、2 隻の空母は撃沈されてしまいます。

キャンペーンでは初めて自機を自由に選択できるミッションであり、機種選びの楽しさがここから始まります。

敵機の主力となる HARRIER は VTOL 機であるため、空中で静止することがあります。それまで培ってきた空戦の感覚では上手く対処できないこともある嫌らしい相手です。

また、RANK S より難しい RANK C 攻略 / 最低スコア攻略という興味深い題材も用意されたミッションです。

★ 推奨機種

このミッションは艦隊の前後に出現する敵機を追って往復する関係上、高速の機体の方が有利です。また、地上の敵は存在せず、全て空中の敵であるため、純粋に空戦に強い機種が有利です。

キャンペーンの初回プレイ時には、初期装備の F-5E、購入可能になった MIG-21BIS, F-4E, A-6E、もし F-5E のキルレートを十分に溜めていれば購入可能になっている F-20A が機種選択の候補になります。上記の条件を最もよく満たすのは F-20A なので、購入可能ならこの機種がお勧めです。購入可能になっていない場合は速度も速く機敏に動ける MIG-21BIS がお勧めです。

キャンペーン 2 回目以降またはフリーミッションの場合は、特に特定のお勧め機体はありません。以下の条件を満たしていれば問題ありません。

- 空戦に適性のある機種全般 (主に FIGHTER)
- 特に XMAA/XLAA 搭載機 (複数の敵機を同時にロックオンできるチャンスが何回かあるため)

なお、キャンペーンのプレイ中は、このミッションで選んだ機種でそのまま次のミッションを飛ぶことになります。次のミッションには空挺戦車攻撃という対地攻撃の要素が含まれますが、数はそれほど多くはなく、通常ミサイルだけで十分に対処可能です。それよりも、巡航ミサイル母機となる B-2A を迅速に撃墜するため、高速性と対空特殊兵装 (高難易度時に B-2A が使うフレアに影響されない) を持った機種が有利です。それも配慮に入れた上で機種を選ぶと良いでしょう。

★ お勧め戦闘指示

敵機に味方空母を攻撃させないよう牽制させるという意図も含め、敵が多いので「←」散開。もし、素早く敵機を減らせる自信があれば、「↑」攻撃もあり得る選択肢。

★ ビギナーズ・ハウツー

基本的にやることは以下の 2 つだけです。

- 艦隊を敵機から守る
- ムービー挿入後は高度 5000 フィート以上に上昇する

艦隊を守るためには、敵機を撃墜するのが最も簡単です。出てきた敵機 (HARRIER, F-35C) を全て撃墜してしまいましょう。

ただし、空戦にあたっては次の点に注意します。

- HARRIER は VTOL(垂直着陸) 機であるため、空中で静止することがある。無理に攻撃しようと追いかけると、HARRIER の周囲をぐるぐるまわってしまい、永遠に正面に捉えられないケースがある。このようなケースでは一度距離を取ってから再接近するようにする (急がば回れ)
- F-35C はステルス機であるため、自機後方にいる時はレーダーマップに表示されない。しかし、ターゲットロケーターは F-35C の位置を指し示すので、これを頼りに攻撃する。あるいは 360 度旋回すれば少なくとも一度はレーダーマップ上に見えるので、それを頼りに攻撃する

高度計の読み方が分からない場合は、事前に取扱説明書を読んで確認しておきましょう。単位をフィートからメートルに切り替えている場合は、数値の読み替えが必要になることにも注意しましょう。

★ ミッションの流れ

ミッション開始時、海上には 3 隻の空母、1 隻の DESTROYER、空母ケストレルの甲板上に F-14A × 2 機、ケストレル上空に E-2C、その他上空に 2 機の味方戦闘機がいます。

2 機の味方戦闘機はそれぞれ南北の方向に分かれて飛んでいきます。

その後、自機のほぼ正面高々度に敵の HARRIER × 3 が出現し、戦闘が開始されます。

ここで飛び去ろうとした 2 機は引き返してきます。またある程度の時間が経過するとケストレル甲板上の 2 機 (うち 1 機は SWORDSMAN) は発艦して戦闘に加わります。

順次出現する HARRIER × 18 機、F-35C × 2 機を撃墜するか、あるいは約 10 分が経過すると、艦隊東方に長距離対艦攻撃を行う F-35C × 3 が出現します。このミッションで、最低限撃墜する必要があるのは、この 3 機のみです。ただし、自機、僚機ではなく味方機、味方艦が撃墜しても可です。

この 3 機を撃墜すると、ムービーが挿入され、TIME が再始動されます。

このあとは、高度 5000 フィート以上に上昇して散弾ミサイルの炸裂を避ければ、ミッションは完了です。

★ RANK S 攻略

TIME 9'30" 以内 にクリアすれば RANK S となります。

一度に複数の敵機を攻撃できる XLAA/XMAA を搭載した速度の速い戦闘機で出撃すれば、この条件を満たすことは容易です。特に攻略ノウハウはありません。

★ RANK C 攻略

TIME 20'01 以上 でクリアすれば RANK C となります。

しかし、このミッションに設定された制限時間は以下の通りです。

- 初期制限時間 20'00"00 (第 1 セクター)
- ムービー挿入後制限時間 20'00"00 (第 2 セクター)

(第 1 セクター、第 2 セクターの用語はここで便宜上導入したもので、公式なものではありません)

ここで、第 2 セクターは、高度 5000 フィート以上に上昇して散弾ミサイルをやり過ごすだけの内容であるため、プレイヤーの意志で時間を増減することがほとんどできません。グリムの質問に答えないことで僅かに伸ばせるだけです。おそらく、第 2 セクターで費やすことができる時間は、約 2 分 (日本語音声で 2 分と 2 ～ 3 秒程度。英語音声では 10 秒ほど短くなって不利) といったところです。

RANK 条件の時間とは、第 1 セクターの消費時間 + 第 2 セクターの消費時間となります。

第 2 セクターの消費時間は実質的に約 2 分にほぼ固定されるため、RANK C の詳細な条件は以下の通りとなります。

- 第 1 セクターで敵機最終グループ F-35C × 3 を味方機 / 味方艦・僚機によって全滅されない状態を、残り約 2 分まで維持する
- 第 1 セクターで 20 分が経過する前にこの 3 機が全滅する状況を作り出す (この 3 機は自機、僚機、味方機 / 味方艦のいずれが落としても良い)
- 第 1 セクターをクリアするまで、味方空母が沈められない

しかし、この条件は驚くほど過酷です。

なぜなら、以下のような状況が発生してしまうからです。

- 敵機最終グループ F-35C × 3 を放置していると、18 分が経過する前に空母が沈められてしまう
- 敵機最終グループ F-35C × 3 の打撃力を減らすために数を減らすと、味方機がそれを全滅させてしまう可能性が出てくる

前者はミッション失敗でもちろん RANK は付きません。

後者は、RANK C よりも良い RANK になってしまいます。

さて、通常 RANK C とは、ミッションをクリアするための最低限のことしか行わず、ぬるいプレイを行うことで落ち込む評価であるはずです。

ところが、このミッションでは「ぬるいプレイを行っていては絶対に RANK C に到達できない」のです。

しかも、RANK B は 5 分もの広い幅が取られているのに、RANK C は実質的に約 2 分の幅しかありません。非常に狭い範囲の時間に追い込まねば取得できないシビアさがあります。どう考えても、「ぬるいプレイ」の評価とは言えません。

従って、RANK C の取得とは、RANK S 以上の難題として意図的に用意された一種の「裏ゲーム」と考えられます。

本書執筆時点で、筆者はまだ RANK C の取得に成功していません。

★最低スコア攻略[1]

このミッションの可能最低スコアは、0 機撃墜の 0 ポイントです。TOTAL POINTS はランクボーナスだけ加算された 875PTS となります。

以下のようなやり方で実現することができます。

- ひたすら XLAA の長距離複数ロックオンで敵機の牽制を続け、敵機に対艦攻撃させないようにする[2]
- 僚機に敵機を撃墜させないため、できるだけ空戦に向かない機種 (A-6E 等) を与える
- レーダーを見て、僚機が敵機と絡み合っているように見える場合は、一度自機を戦場から離脱させ、僚機に付いてこさせることを通して敵機への攻撃を抑止する
- 別の言い方をすれば、敵編隊の周囲を小さくまわってうろうろせず、敵編隊をまっすぐに突き抜けて、離れてから反転して再接近するようにする
- 敵機グループ A(後述) のみ出現位置を自由にコントロールできるので、この

1　0 機撃墜クリアは、こちらがやり方を示す前に既に ajuto さんによって達成されていました。見事な成果です。

2　武装としては XLAA が適すると考えられます。一度に最大 4 機の敵機を牽制でき、しかも約 3500 の距離から有効です。

編隊を艦隊から遠くに出せば、それだけ艦隊を攻撃される頻度が減る。そのため、ミッション開始時に、全力飛行で艦隊から離れておく

- 味方艦、味方機は放っておいて OK。それらが敵機を落としてもスコアに影響はない。注意すべきは、僚機のみ
- グループ G(後述) の F-35C × 3 は、味方機 / 味方艦に全て撃墜させる。これを容易にするために、これらの F-35C にはあらかじめ通常ミサイルを 1 発当ててダメージを与えておく

F-35C × 3 はなかなか落ちてくれないかもしれませんが、落ちるまで待ちます。

★【アドバイス】効率的な序盤の行動

ミッション開始後に最初に出る敵機 HARRIER × 3 は、自機前方上方やや左よりに出現します。これを撃墜して出現する次の敵機 HARRIER × 3 は、マップ西方低空に出現します。

通常、自機は東を向いているので、前者は艦隊上空に出てしまい、後者を撃墜するために高速移動が要求されます。

しかし、ミッション開始直後に橋のあたりまで全速で飛び、そこで反転して西に向かって高度を上げつつ低速飛行を行うと、前者の 3 機が自機正面つまり西方上空に出ます。そして、この 3 機を落とすと、ほぼ真下に後者の 3 機が出て、すぐに迎撃に向かえます。

これを上手く仕留められると、その次に出る HARRIER × 2 の 2 編隊のうち、西方に出るものがすぐ近くに出ることになるので、これも素早く仕留められます。

★【情報】出現タイミング一覧

以下の表で使用している A ～ G のグループ名は、便宜上こちらで付与したものです。

撃墜は味方艦の対空砲火や味方機による撃墜を含みます。つまり味方機が落としても出現条件を満たします。

グループ A

機数 : HARRIER × 3

出現位置 : 自機正面やや左よりの高空

出現タイミング : ミッション開始後約 30 秒経過後

グループ B

機数 : HARRIER × 3

出現位置 : 艦隊西・超低空

出現タイミング : グループ A 全機撃墜または約 2 分 4 〜 5 秒程度経過後

グループ C1

機数 : HARRIER × 2

出現位置 : 艦隊西

出現タイミング : グループ A とグループ B 全機撃墜

グループ C2

機数 : HARRIER × 2

出現位置 : 艦隊東

出現タイミング : グループ A とグループ B 全機撃墜

グループ D[3]

機数 : HARRIER × 2

出現位置 : 艦隊東

出現タイミング : グループ C1 全機撃墜またはグループ C2 全機撃墜[4]

グループ E

機数 : F-35C × 2

出現位置 : 艦隊東

出現タイミング : グループ C1 とグループ C2 を全機撃墜

グループ F1

機数 : HARRIER × 3

出現位置 : 艦隊西

出現タイミング : グループ E を全機撃墜

グループ F2

機数 : HARRIER × 3

出現位置 : 艦隊東

出現タイミング : グループ E を全機撃墜

3　このグループを全機撃墜することは、他の敵機の出現条件にはならないようです。

4　グループ C1 と C2 はどちらでも可です。ただし、C1 を 1 機、C2 を 1 機の計 2 機落としても出ません。

グループ G

機数 : F-35C × 3

出現位置 : 艦隊東やや南より・かなり遠く

出現タイミング : それまで出現した全機撃墜または約 10 分の経過後

★【情報】最低でも出現してしまう敵機

グループ A、グループ B、グループ G は時間で出現するため、出現を抑止できません。

つまり、HARRIER × 6 と F-35C × 3 は最低でも出現するということです。

逆に言えば、それ以外の敵機は出現させずにクリアできます。

★【情報】味方機の一覧

ミッション開始時のムービーには 4 機編隊の味方機が飛行しています。

ミッション本編開始後には、この 4 機の味方機は見あたりません。この時点で見える味方機は以下のみです。

- 南に帰ろうとして引き返すトムキャット× 1 機
- 北に帰ろうとして引き返すトムキャット× 1 機
- ケストレル上空の E-2C × 1 機
- ケストレル飛行甲板上のトムキャット× 2 機 (うち 1 機が SWORDSMAN= スノー大尉機)

後述のトムキャットが発艦するタイミングで、最初から空中にいるトムキャットのうち 1 機は消滅します。

散弾ミサイル第 1 弾炸裂後に残存している味方機は以下の通りです。

- ケストレル上空の E-2C × 1 機
- トムキャット× 1 機 (スノー大尉機)

後述の方法で散弾ミサイル第 2 弾の炸裂に E-2C を巻き込んだ場合、その時点で E-2C は消滅し、残存する味方機はスノー大尉機のみになります。どのような展開になっても、スノー大尉機だけは残ります。

★【情報】散弾ミサイル第 1 弾の戦果

シナリオ的には、多数の味方機を巻き込んで炸裂しているはずですが、レーダー上で見ている限りでは空母ヴァルチャーだけです。

★【情報】散弾ミサイル第 2 弾の戦果

必ず撃破されるのは空母バザードと DESTROYER です。それ以前の「また一隻沈むぞ」の台詞でバザードが沈んでいるわけではありません。沈むのは散弾ミサイル第 2 弾の攻撃によってです。

やり方次第で撃破されるのは E-2C とウォードッグ隊 4 機です。(E-2C が撃墜される条件は後述)。ウォードッグ隊 4 機が撃破されるケースは、もちろんミッション失敗です。

★【観光】オーシア第 3 艦隊を見よう

空母ヴァルチャー (Vulture)、バザード (Buzzard) はこのミッションでしか見られませんが、ケストレル (Kestrel) と大差ないので、わざわざ見る価値はないでしょう。

空母の護衛に付いている味方艦は、DESTROYER(駆逐艦) です。接近して形状を把握し、SBC 攻略本のユニット紹介ページと照らし合わせればオーシアの DESTROYER であることを確認できます。

★【観光】E-2C ホークアイを見よう

ケストレル上空を飛んでいる味方機は、円盤を背負った双発のプロペラ機です。

これは、形状から早期警戒機 (AEW)E-2C ホークアイと思われます。ただし、攻略本等を含め、これが E-2C であるという確定的な情報はありません。

ちなみに、ACE COMBAT シリーズに定番として登場する円盤を背負った機体、E-767 は早期警戒管制機 (AWACS) であって、種類が異なります。ですので、AWACS であることが明示されたサンダーヘッドがこの E-2C に乗っている可能性は無さそうです。

★【観光】トムキャットが発艦する瞬間を見よう

このミッションではケストレルから発進するトムキャットを目撃できます。ミッション開始時、ケストレルの甲板上には 2 機のトムキャットがあります (うち 1 機はスノー大尉の F-14A)。他の 2 空母の甲板上には航空機はありません。この 2 機は、ミッションの途中で発艦します。その瞬間は目撃可能です。ただ、そのタイミングを見極める明瞭な印はないようで、しかも多数の敵機が来襲する状況のことなので、目撃はかなり難しいと思います。おそらくは何回かリトライ

して試行錯誤する必要があるでしょう。

★【観光】スノー大尉機を見よう

高度5000フィート以上に上昇後、自機の後方にスノー大尉のF-14A(SWORDSMAN)がピッタリと付いて飛んでいます。ラーズグリーズ隊3番機ではないスノー大尉の機体を落ち着いてゆっくり見られるチャンスはここだけなので、右スティックで後方を見ておきましょう。スノー大尉機が僚機より至近距離にあるときに▲ボタンを押して選択できれば、▲ボタン長押しのズームで眺めることもできます。

★【観光】空母ヴァルチャーが沈む瞬間

ヴァルチャーがレーダーから消える瞬間は見られます。ムービー挿入後すぐに最も東の青い丸が消えますが、これがヴァルチャーです。

しかし、現物を見るのは無理のようです。全速で飛んでいっても、見えるのは海上の燃えさかる炎だけです。ヴァルチャー本体は見えません。

★【観光】空母バザードが沈む瞬間

これは見られます！

飛行甲板が徐々に海に飲み込まれる光景を見られます！

バザードは、散弾ミサイル第2弾の炸裂によって沈められますが、炸裂直後はまだ浮いています。しかし、徐々に飛行甲板の右舷側から海中に没していきます。(つまり、徐々に飛行甲板が細くなっていくように見える)

一部甲板上で爆発も見られます。

これを見るには、以下のような手順を取ります。

1. 高度2万フィート程度まで上昇する(TYPHOONで試したときの高度。高度は飛ばし方や機種によって調整する)
2. ケストレルの真上で旋回しながら待つ
3. サンダーヘッドがカウントダウンを開始したら(10と言ったら)、L1ボタンでブレーキ全開としながら機首を真下に向ける
4. そのままL1ボタンを全開で押し込みつつ、まだバザードはHUD上に見えないのでケストレルの方に機首を向ける
5. ある程度降下すると、バザードがHUDに表示される

6. 散弾ミサイルが炸裂し、バザードを覆い隠してしまうかもしれないが、そのまま降下を続ける。炸裂後に、海に沈んでいくバザードが見られるので、そのまま降下を続ける
7. 沈みゆくバザードを目撃する
8. それが必要だと確信されるなら、沈みゆくバザードに敬礼する
9. 海面にキスだけはしないように、高度が限界まで下がったらきちんと機首を引き起こす

★【観光】橋の左右の道を辿ろう

ミッション開始時、目の前に見える橋は道路橋です。この橋を通る道は、右に行っても左に行ってもトンネルに入って終わりです。

★【観光】世界の裂け目を見よう

フリーフライトで右側 (南側) の海岸線に沿って作戦エリア端 (東端) まで行くと、地面が裂けている光景を見ることができます。裏世界への入り口という可能性もありますが、裂け目そのものは作戦エリア外に存在するので進入に成功したことはありません。

なお、フリーフライト以外では作戦エリアが小さくなるので、見える位置まで行くことはできません。

★【観光】地面に浮かび上がる謎の光の模様

作戦エリア右下や右上のコーナー付近を低空低速で飛び、散弾ミサイル第 2 弾で撃墜されると、リプレイ画面で地面や海に不思議な模様が光って浮かび上がって見えます。

これは不思議な光景なので、見に行くと良いでしょう。

普通の陸の上で落とされても模様は出ないようです。

★【謎】空母はいつ沈んだ？

ミッション後のムービーで、沈みかけた 2 隻の空母が見えます。

しかし、どちらもミッション中に海中に没する光景を見ることができます。

つまり、沈んだはずの空母がまだ完全に沈んでいない光景を見ることになります。

★【謎】散弾ミサイル第 2 弾の炸裂位置と戦果の関係

散弾ミサイル第 2 弾はどこで炸裂しているのでしょうか？

バザード上空でしょうか？

自機を狙って撃ち込まれているのでしょうか？

バザードから遠く離れていても、自機後方に炸裂が見えます。つまり、散弾ミサイル第 2 弾はウォードッグ隊を狙って発射されたものである……と考えるのが妥当に思われます。

しかし、それの炸裂によってバザードも沈むわけです。

この事実は奇妙なねじれがあることを示します。

- ウォードッグ隊がいかに空母バザードと離れた位置で撃墜されることがあっても、ウォードッグ隊と空母バザードの双方が撃破される
- ケストレルのすぐ隣にいるバザードが沈み、上空にいる E-2C が落ちても、ケストレルは無傷

ちなみに、自機が作戦エリアのどの位置にいても、高度 5000 フィート未満で低速飛行をしていれば、確実に落とされます。(後述のように高速飛行していると落とされないで済む可能性があります)

★【注意】散弾ミサイル第 1 弾の炸裂で撃墜されることはない

ムービー挿入後に、おそらく空母ヴァルチャー上空で散弾ミサイル第 1 弾が炸裂します。全速飛行でその方向に飛んでも間に合いません。つまり、炸裂で撃墜されることはできないようです。

★【注意】KPH/METERS でもフィート単位で高度が伝えられる

単位系の設定を KPH/METERS に設定してフィートではなくメートル法に切り替えている場合でも、通信で伝えられる高度は 5000 フィートです。字幕は単位系の設定に関わらず、5000 フィート (1500 メートル) と括弧書きでメートル法の高度が補足されています。

★【挑戦】高度 5000 フィート未満で散弾ミサイルを回避する

高度 5000 フィート未満でも散弾ミサイルを回避できます。

自機が全速飛行を行い、その高度で到達可能な最大速度に近い速度で飛行していると、散弾ミサイルの炸裂に巻き込まれずに済みます。

これは、A-10A のような低速機でも可能です。(MIG-31M/TYPHOON/F-5E/A-10A で確認済み)

★【挑戦】E-2C の撃墜

ケストレルの上空を飛んでいる味方機の E-2C は散弾ミサイルの炸裂を生き延びます。しかし、ケストレル上空 5000 フィート以上で散弾ミサイル 2 発目を受けると、散弾ミサイルはケストレル上空で炸裂することになり、E-2C は巻き込まれて墜落します。(しかし、ケストレルは沈みません)

一度は E-2C を墜落させてみましょう。

★【天候】長時間粘ると悪化する

このミッションは、やや霧が掛かったような視界の悪い状態で始まります。

10 分以上長時間続けていると、天候が更に悪化します。霧が深くなって、遠くがほとんど見えなくなります。XLAA のロックオン可能距離の敵機がはっきり見えないこともあります。

● 真説・『白い鳥 I』清き一票編

Air Defense Command「票読みを中止しろ！　こちら基地防空指揮所」
Air Defense Command「敵編隊は、輸送機多数、それに護衛戦闘機が随伴している。敵の狙いは当基地の選挙だ」
Chopper「選挙だって？　どういう意味だ!?」
Nagase「分かったわ。この宇宙基地には、オーシア・ユークトバニア両国共同の国際宇宙ステーション建設のために作られたマスドライバーがあるのよ」
Chopper「だからどうしたんだ?」
Nagase「この基地の司令官は、オーシア・ユーク両国の関係者が投票で決める取り決めなのよ。そして、司令官の改選時期が来ているのよ」
Chopper「ってことは……」
Nagase「ユークの人達は自分の権利を行使するためにわざわざ来たのよ」

Osean G「パラシュートだ、もとい、投票用紙だ！　穴をあけるんだ!」
Yuke G「冗談じゃない。本当に鉄の棺桶、もとい、投票箱になるぞ!」

Osean 候補者「私に清き一票を!」
Yuke 候補者「何の、この私にこそ、清き一票を!」
Grimm「すごい数の投票用紙だ!」
Space Center Staff「ここまで来て開票中止だと?」
Space Center Staff「これじゃ今までの苦労が水の泡だ」
Space Center Staff「開票班、君たちはもういい。直ちにそこから退避しろ」
Space Center Staff「この仕事にミスは許されないんだ！　最後まで残る!」
Space Center Staff「票読み…20、19、18、17、16…」
Space Center Staff「これだけは死んでも数え上げろ!」
Space Center Staff「5、4、3、2、1、ゼロ！　当確!」

MISSION 06『白い鳥 I』

全長 12km に及ぶマスドライバーを持つバセット国際宇宙基地に、ユークトバニアの空挺戦車と巡航ミサイルによる攻撃が行われます。この攻撃を退け、機動できる軌道船『アークバード』への補給を行う SSTO(単段シャトル) の打ち上げを成功させねばなりません。サンド島に帰還中のウォードッグ隊は防衛作戦を行う任務にかり出されます。

このミッションは、うかつに追いかけると戦闘機でも追いつけない輸送機、命令通りに迎撃していると追いつかない巡航ミサイルなど、分かっていれば問題ない罠の数々がビギナーを待ちかまえています。

また、上限なく再出現すると推定される敵機や、様々な選択肢が存在することから、スコアアタックの興味深い対象にもなります。

★ 推奨機種

キャンペーン中は前ミッションの機種を引き継ぎ、自由に選択することができません。

ただし、一度キャンペーンを抜けてフリーミッションを行うと、機種が変更されてしまう、あるいは機種を変更することができます。これについては、「MISSION 固有ではない話題」の「【情報】機種引き継ぎミッションで機種を変更する」を参照願います。

フリーミッションでは機種を選べます。その際の推奨機種は以下の通り。

- 対空特殊兵装を持った高速の FIGHTER または MULTIROLE
- 確実に当てるスキルがあれば特に SAAM 搭載機

耐久力も高くフレアを使う B-2A を通常ミサイルで仕留めるのはロスが多い選択です。フレアの影響を受けずに命中し、破壊力も大きな兵装は大きな助けになります。一方、ABN TANK(空挺戦車) の方は通常ミサイルだけで容易に仕留められるので、機種選択の際に意識する意味はあまりありません。

SAAM は、遠距離から確実に B-2A だけを攻撃でき、かつ、追従性能が高いので B-2A が大きな回避機動を取っても命中を期待できるので最もお勧めです。[1]

B-2A は 4 方向に散らばって飛んでいるので、これらを全て撃墜するためには高速機が有利です。

★ お勧め戦闘指示

多数の敵からマスドライバーを守る関係上、戦力を分散させる「←」散開がお勧め。

★ ビギナーズ・ハウツー

このミッションは 2 部構成です、前半は C-130 から降下する ABN TANK を撃破してマスドライバーを守ります。後半は、飛来する巡航ミサイルからマスドライバーを守ります。

しかし、通信から得られるアドバイスや情報の通りにプレイすると苦戦する可能性があります。ビギナーはなかなかクリアできないかもしれません。そこで、

1　とはいえ、最高速の SAAM 搭載機である MIG-31 は機動性が低く飛ばすのが難しいので、そこそこ速い機種で十分です。

以下の点に注意を払えば、非常に簡単にクリアできるようになります。

- C-130 を撃墜すれば搭載している ABN TANK ごと仕留められるが、それを期待して C-130 を狙ってはならない → C-130 は耐久力が大きく撃墜に時間が掛かる。降下した ABN TANK を仕留める方がずっと容易かつ迅速
- 特に ABN TANK 投下後の空荷の C-130 を追跡してはならない → 高速で去っていく C-130 を追いかけると、マスドライバーから引き離されて任務を果たせなくなる
- Parachute(パラシュート) を狙わない → 降下中の Parachute を撃破すれば ABN TANK は地上に落下して撃破されるが、それが上手く行くチャンスはあまり多くはない。チャンスがあっても、たいていの場合銃撃スキルが必要なので、ビギナーにはハードルが高い
- 空中を降下中の ABN TANK を対地特殊兵装で狙わない → たいていの特殊兵装はロックオンできても当たらないので、通常ミサイルで攻撃する
- MISSION UPDATE 後は巡航ミサイルの迎撃を命じられるがこの命令は無視して、巡航ミサイルの母機となる B-2A × 4 機の撃墜に専念する → 四方から飛んでくる巡航ミサイルを撃墜するのはけっこう難しいが、母機はさほど難しくない

巡航ミサイルの母機はマップ下、左下、上、右上にそれぞれ飛行しています。位置は、巡航ミサイルの飛行ルートを逆に辿れば容易に把握できるでしょう。レーダーマップにも表示されているので、探すのに苦労はしないはずです。これを距離の近い順 (下→左下→上→右上) に撃墜してまわります。母機さえ落とせば巡航ミサイルの脅威はなくなるので、後は残った敵機と戦いつつ、SSTO の発射を待ちます。

★ ミッションの流れ

バセット国際宇宙基地 (Basset Space Center) 上空よりミッションは開始されます。

基地上空には、ABN TANK を搭載した C-130 × 5、F-16C × 2 が敵機として飛んでいます。このあと、増援として ABN TANK を搭載した C-130 × 5、F-20A × 2、ネームド機の出現条件を満たしている場合は MIR-2000D ZAHRADA が出現します。

C-130 は次々と飛来し、ABN TANK をパラシュートで降下させます。降下した

ABN TANK はマスドライバーに向かって移動します。味方の地上防衛隊が防戦していますが、それらは放置していると撃破されてしまいます。ABN TANK がマスドライバーに到達してしまうとミッションは失敗です。

ABN TANK × 10(出現する全ての ABN TANK) を撃破 (搭載している C-130 ごと撃破したケースも含む) した瞬間に MISSION UPDATE します。この時点で、飛来する巡航ミサイル数発、母機の B-2A × 4、マスドライバー上空に TND-GR.1 × 3 が出現します。また、ゲームの進行に従い、F-20A × 2、TND-GR.1 × 3 が自機正面に出現する場合があります。F-20A × 2 は、2 機とも撃墜するとしばらくして再出現し、計 4 機が出現します。TND-GR.1 の出現条件の詳細は別途「【情報】TND-GR.1 の出現条件」にまとめました。

ここで、マスドライバーに一定以上の巡航ミサイルが命中するとミッションは失敗となります。大ざっぱにいえば、最低でも全体の 1/4 程度の巡航ミサイルを撃墜する必要があるようです。ミッション失敗を回避するためには、飛来する巡航ミサイルを撃墜し続けるか、あるいは巡航ミサイルの母機となる B-2A を撃墜する必要があります。母機を撃墜すると、その方角からの巡航ミサイル飛来は無くなります。

MISSION UPDATE 後、ある程度の時間が経過すると SSTO がマスドライバーを滑走して飛び立ちます。SSTO が飛び立ってしまえば、ミッションクリアです。

★ RANK S 攻略

スコア 10000 ポイント以上で RANK S クリアとなります。

TGT の ABN TANK(120 ポイント) × 10=1200 ポイントは必ず得られます。

問題は、残りの 8800 ポイントをどこで稼ぐかです。1 機 800 ポイントとポイントの大きな C-130 が有力候補のように思えるかも知れませんが、高速で飛び去るため効率よく撃墜できません。また、巡航ミサイルも 1 発 100 ポイントと努力の割に実入りが良くありません。

やはり、落としやすく実入りが良いのは、1000 ポイントの B-2A だと言えます。これを 4 機落とせばそれだけで 4000 ポイントです。

ABN TANK と B-2A のポイントを足すと 5200 ポイントとなり、必要ポイントの過半数をこれで確保できます。

残りの 4800 ポイントは、地道に F-16C, F-20A, TND-GR.1、ネームド機を撃墜して稼ぎましょう。

★ RANK C 攻略

スコア 3399 ポイント以下で RANK C クリアとなります。

スコアに余裕が少ないため、最低限の対象しか撃破できないことになります。それゆえに、何を撃破するかが重要となります。

具体的に言えば、ABN TANK は必須 TGT であるため、選択の余地がありません。しかし、マスドライバーを守るためには、巡航ミサイルを落とす、B-2A を撃墜する、あるいは双方の併用という選択肢のうち、どれを採用するのか、選択の余地があります。

しかし、後述の巡航ミサイル撃破数カウントバグが存在するため、巡航ミサイルを落とすと過剰なスコアが加算されてしまい、スコア 3399 に収まらなくなります。そのため、B-2A を撃墜することでマスドライバーを守る必要が出てきます。

さて、具体的に何機の B-2A を撃墜すればマスドライバーを守れるかですが、少なくとも南側 (最も近い) の B-2A を 1 機落とすだけで良いようです。

これはスコア 2200、TOTAL POINTS 4200(RANK BONUS2000 込み) という結果になります。

★ 最低スコア攻略

RANK C 攻略で示したスコア 2200、TOTAL POINTS 4200 が、現実的な意味でこのミッションにおいて可能な最低スコアと思われます。

(別の可能性は、巡航ミサイル撃破数カウントバグの脚注にコメントしています。)

★【アドバイス】序盤の攻略

ミッション開始直後、目の前に C-130 が飛んでいて攻撃したくなりますが、角度が悪いのでミサイルを撃ってもなかなか当たりません。それよりも、やや左に見える F-16C × 2 機を通常ミサイル 2 発ずつのヘッドオンで撃墜する方が確実性が高いと言えます。

この 2 機を落とすと自機前方に F-20A × 2 が出現しますが、これは無視して ABN TANK の攻撃に向かいます。これらとの空戦は、ABN TANK が一時的に駆逐された空き時間に行います。

★【アドバイス】敵戦闘機撃墜のタイミング

MISSION UPDATE 後は、巡航ミサイルを攻撃するにせよ、B-2A を攻撃するにせよ、かなり忙しく飛び回る必要が発生します。ですので、それ以前に出現する戦闘機は、ネームド機も含め、MISSION UPDATE 前に撃墜しておくとずっとやりやすくなります。

ほとんどの戦闘機は、宇宙基地周辺から離れようとしないので、B-2A の撃墜だけを意図する場合は放置して問題ありません。しかし、ネームド機と一部の F-20A だけは執拗にどこまでも追ってくるので、MISSION UPDATE 前に仕留めておく価値があります。

★【アドバイス】ABN TANK を空中で仕留める方法

降下中の ABN TANK を空中で仕留める方法は 2 つあります。

- ロックオン可能な ABN TANK 本体を撃破する
- ロックオン対象ではない Parachute(パラシュート) を撃破し、ABN TANK 本体を地上に落下させ、それにより撃破する

本体は通常ミサイルや対地特殊兵装をロックオンできます。しかし、対地特殊兵装を使っても、まず当たりません。LAGM や SOD はロックオンして撃ってもすり抜けてしまいます。通常ミサイルによる攻撃がお勧めです。

Parachute を確実に撃破できるのは、少なくとも機銃、LASM, TLS です。

LASM は対地目標に対しては真上から落ちるという特性があるため、ABN TANK 本来にロックオンして発射すると、結果的に Parachute に命中してこれを撃破します。

UGB 等の無誘導兵器は、Parachute に命中さえさせられれば撃破できると思われますが、実際には小サイズでしかも移動を続けるのでまず当たりません。

★【アドバイス】ABN TANK/Parachute 双方を撃破してスコア 2 倍

ABN TANK を撃破すると 120 ポイントになります。Parachute を撃破して ABN TANK 本体が地面に落下して破壊されると、Parachute を撃破した時点で 120 ポイント得られます。

つまり、どちらの方法でも得られるスコアは同じです。

ところが、双方を撃破して計 240 ポイントを得る方法があります。Parachute と ABN TANK の双方を、自機 / 僚機が撃破すれば良いのです。Parachute 撃破後、

ABN TANK が地面に激突して破壊される場合はスコアになりませんが、地面に激突する前に攻撃を当てて撃破した場合はスコアに加算されます。

通常ミサイルで ABN TANK を撃破した際、Parachute が同時に撃破されるケースがありますが、確実ではありません。TLS でなぎ払えば、一気に双方を撃破できます。

難易度 EASY, VERY EASY の場合は、ABN TANK 本体をロックオンして、LASM と通常ミサイル 2 発を発射するという方法で双方を撃破できる可能性が大です。しかし、ミサイルの追尾性能が下がる NORMAL 以上の難易度では、通常ミサイルが落下する ABN TANK 本体に追従できず、すり抜けてしまう可能性が大です。

★【アドバイス】B-2A の仕留め方

難易度 NORMAL 以上では、B-2A はしばしばフレアを発射し、通常ミサイルをかわしてしまいます[2]。そのため、通常ミサイルで B-2A を攻撃する場合は、まず通常ミサイルを 1 発撃ってフレアを発射させ、その後で当てるための攻撃を行います。対空特殊兵装にフレアを使ってくることはないので、その際はフレアを意識する必要はありません。

それとは別に、B-2A は最初の一発に対して急上昇して回避する等、激しい回避機動によって攻撃をかわしてしまうことがあります。これは特殊兵装使用時にも発生します。貴重な XLAA を避けられてしまうこともあるので、注意が必要です。誘導性能が高い SAAM は、外れるリスクが少ないのでお勧めです。

★【アドバイス】MISSION UPDATE 後の敵戦闘機の出現位置

MISSION UPDATE 後に出現する敵戦闘機 (F-20A, TND-GR.1) のうち、MISSION UPDATE 直後に宇宙基地付近に出現する TND-GR.1 × 3 以外の全ては、自機前方に出現します。つまり、最初の TND-GR.1 × 3 さえ全機落としておけば、後の敵機を仕留めるために宇宙基地周辺に居続ける意味はありません。B-2A 撃墜のために宇宙基地から離れた後、そのままその周辺で空戦を続けることもできます。

★【アドバイス】スコアを上げる指針

このミッションは、以下のような選択肢があり、制限された時間の中でどれをどのように組み合わせるかで、様々な攻め方があり得るでしょう。

2　通常ミサイルで最初に攻撃する際には必ず使用してきます。

- 撃墜に時間を食い、すぐ高速で逃げてしまう C-130 を落とすか否か
- B-2A が生きている限り飛来し続ける巡航ミサイルを迎撃するか否か
- 宇宙基地から距離が遠く、撃墜しに行くだけで貴重な時間を食う B-2A を撃墜しに行くか否か
- B-2A を撃墜する場合は、どの場所の B-2A を撃墜し、どの場所の B-2A を残すか

筆者はこの問題を極めていないので、答は示せません。Good Luck!

★【情報】TND-GR.1 の出現条件

MISSION UPDATE 時に宇宙基地付近に TND-GR.1 × 3 が出現し、宇宙基地上空に移動します。これは必ず固定位置に出現します。

最後の B-2A を撃墜した瞬間、自機前方に TND-GR.1 × 3 が出現します。これの出現位置は、最後の B-2A を撃墜する際の自機の位置と向きにより、ある程度コントロールできます。

これを出現させたとき、宇宙基地付近の 3 機がまだ残っていれば、3 機× 2 編隊の計 6 機の TND-GR.1 がレーダーマップ上に見えることになります。

B-2A を全機撃墜後に上記 2 つの TND-GR.1 × 3 のいずれかの編隊を全機撃墜すると、しばらくしてから自機前方に同じ編成の編隊が出現します。この再出現が何回まで発生するかは不明です。少なくとも 5 回の再出現[3]までは実際に確認しています。再出現の位置は、自機の位置と向きによっては作戦エリア外になることもあります。

ちなみに、宇宙基地上空の編隊を B-2A 全機撃墜前に全滅させた場合、再出現は起こりません。再出現は、B-2A 全機撃墜後にのみ起こります。

★【情報】TOTAL POINTS 27340 達成時の記録

TOTAL POINTS 27340 を達成した時の方針や結果を参考までに以下に掲載します。

基本的なコンセプトは以下のようなものです。

- TND-GR.1 をできるだけ多く落とす。TLS を使用して素早く落とす
- C-130 は全機落とす
- スコアが減るが、ABN TANK は C-130 ごと撃破してもやむなし

3　デブリーフィングで TND-GR.1 × 18 の撃破を確認しています。

- 巡航ミサイルはタイムロス無しで撃てる場合は撃破することも可。しかし、それ以外は一切手出ししない
- F-16C, F-20A, ネームド機は全て落とす
- 僅かでも TND-GR.1 増援の出現を早めるため、B-2A の撃墜は可能な限り素早く
- TND-GR.1 の迅速な撃墜を実現するため、可能な限り多くの TLS を残す
- 宇宙基地上空の TND-GR.1 は早めに落としておき、最後の B-2A 撃墜直後から増援 TND-GR.1 × 3 の連続狩りに入る

TLS の使用配分ですが、迅速な B-2A の撃墜に 4 発。TND-GR.1 狩りに最低 6 発は欲しいということで、C-130 攻撃には 4 発までしか使えない計算になります。TLS 抜きで仕留められそうな C-130 は、可能な限り通常ミサイルと機銃で落とします。また TLS1 射で複数の C-130 の撃墜もできるだけ目指します。

実際のプレイでは、TLS 残り 11 発で MISSION UPDATE を迎えられたので、予定よりも 1 発多く TLS を持って TND-GR.1 狩りに臨めたことになります。

結果は以下の通りでした。

- 編成 FLAKEN+F-15S/MTD × 3
- 難易度 ACE
- RANK S
- TIME 09'25"
- TOTAL POINTS 27340

撃破した内容の詳細は以下の通りです。

- C-130 × 10
- F-16C × 2
- F-20A × 6
- MIR-2000D × 1
- B-2A × 4
- MISSILE × 2
- TND-GR.1 × 15
- GRND TGT × 7

★【観光】ハイエルラーク基地への着陸順序

ミッション開始前のムービーに、ハイエルラーク (Heierlark) 基地に着陸するウォードッグ隊のシーンがあります。ここでの着陸順は、全機別機種にしてミッションをクリアすると分かります。調べた結果、順序は BLAZE, EDGE, CHOPPER, ARCHER つまり素直な編成順でした。

★【謎】ハイエルラーク基地離陸後の 3 番機の位置

ムービーで、ひよっこを連れて飛行するウォードッグ隊は、前、左右、後ろのダイヤモンド型に 4 機の機体を配置したダイヤモンド編隊で飛行しているようにも見えます。そこで、3 番機の CHOPPER は自機 (1 番機) の後ろの位置を飛んでいて、4 番機の ARCHER よりも後ろを飛んでいることになります。これは不自然なようにも見えますが、確実なことは未調査です。

★【観光】宇宙基地を見よう

宇宙基地には、巨大なマスドライバーがあります。

その上には、最初から SSTO も鎮座しています。

海側には、旧世代のロケット発射台も列をなして並んでいます。中には、ロケットが立っているものもあります。

見るだけでは退屈な人は、マスドライバーの下を飛び抜けてみましょう。先端近くの広い部分だけでなく。トンネル状に開いた部分も飛び抜けられます。

★【観光】SSTO を追いかけよう

SSTO は実際にマスドライバー上を移動して加速していき、そのまま空中に飛び上がりますが、高速の機体ならある程度付いていくことができます。そのためには、あらかじめそれに有利な場所に移動しておく必要があります。慌てて駆けつけても SSTO には追いつけません。

★【観光】ABN TANK 投下の瞬間を見よう

C-130 を選択し、▲ボタンの長押しでズーム表示を継続すると、パラシュート付きの ABN TANK が C-130 の後方から出てくる瞬間を目撃できます。

C-130 はごく普通に選択可能な目標であるため、見ることは容易です。

ただし、自機と C-130 の位置関係が、ズームで追従できない角度に入ると見え

なくなるので、あらかじめ機首を C-130 に向けておくと良いでしょう。もちろん、敵機にも落とされない配慮が必要です。

★【謎】B-2A はステルス機？

B-2A はステルス爆撃機のはずですが、レーダーマップ上で自機の向きに関わらず表示されます。つまり、他のステルス機と異なり、通常機体のように扱われています。

★【謎】母機から離れて出現する巡航ミサイル

一部の巡航ミサイルは、母機ではなく、母機と宇宙基地の中間点に突然出現します。

★【注意】ABN TANK 投下前の C-130 を落とすとスコアが減る

ABN TANK 投下前の C-130 を撃墜しても、搭載している TGT の ABN TANK を撃破したことになり、MISSION UPDATE の条件の一部を満たします。しかし、ABN TANK のスコアは入らないため、投下後に双方を撃破するケースと比較して、ややスコアは少なめになってしまいます。また、デブリーフィングでの GRND TGT の撃破数も少なめになります。

しかし、C-130 のみか、あるいは ABN TANK のみを撃破するケースを比較するなら、C-130 のみを撃破する方がスコアは大きくなります。

★【注意】巡航ミサイル撃破数カウントバグ

巡航ミサイルの撃破数が、デブリーフィングで誤ってカウントされ、実際よりも多くのポイントを獲得してしまうケースがあります。ゲーム内本編内の HUD に表示されるスコアは正しいにも関わらず、デブリーフィングの数字は過剰に多くなりすぎてしまいます。

詳細は未検証ですが、何回か飛行して得られた結果から、おそらく以下のような状況になっていると推定しています。

- B-2A には巡航ミサイル発射スロットが 2 つある (発射スロットとは便宜上ここで名付けた名称で公式のものではない)
- 従って、B-2A は 4 機なので、発射スロットは 8 つある
- このバグは、発射スロット単位で発生する
- ある発射スロットから発射された巡航ミサイルを撃破すると、それ以後同じ

スロットから発射された巡航ミサイルがマスドライバーに命中したとき、デブリーフィングの巡航ミサイル撃破数が 1 つ増える[4]

- これにより、実際には 8 発しか撃破されていないにも関わらず、デブリーフィングで 23 と表示される、といった状況が発生する

このバグが発生すると、以下のような状況が発生します。

- 実際のプレイ内容よりも良いスコアが出る
- 良いスコアが出た結果、実際よりも良い RANK を得てしまうことがある
- RANK C 攻略がやりにくくなる
- 最低スコア攻略がやりにくくなる

★【天候】晴天

たまに雲が流れる晴天です。

精一杯戦った後、宇宙に飛び去る SSTO をすっきりと見上げることができます。

4　このような状況から逆算すると、マスドライバーに最後に命中する 8 発だけを自機が撃破すれば、最低スコアの記録を更新できる可能性も出て来ます。これはかなり困難な挑戦となるでしょうが、筆者はチャレンジしていません。

MISSION 07『サンド島防衛戦』

サンド島に帰還したウォードッグ隊を待っていたのは、ユークトバニアの上陸部隊による侵攻でした。ユークトバニアに最も近い島であるサンド島が狙われるのは当然の成り行きでした。ウォードッグ隊は、ハイエルラーク基地から連れてきた新人パイロット達と共に、強襲揚陸艦を中心とした艦隊の攻撃に向かいます。そして、練度不足の新人達は次々と墜落していき、局面はユークの潜水空母シンファクシの散弾ミサイルと、オーシアの軌道兵器アークバードからのレーザーという超兵器対決となります。ウォードッグ隊は、アークバードのレーザーによって潜行不能となったシンファクシを死闘の上で仕留めます。

このミッションは、銃撃を併用すると格段にスムーズさが上がるFRIGATEへの対艦攻撃や、LASMの特殊効果を活用すると容易に仕留められるシンファクシ等、工夫をこらす余地が多いのが特長でしょう。

★ 推奨機種

初回プレイ時は、LASM 装備の F/A-18C が絶対的にお勧めです。自機に F/A-18C を選び、僚機に空戦に強い機種を割り当てて自機を守らせると良いでしょう。

機種選択の幅が広がる 2 回目以降は、自機に LASM 装備の F-35C や RAFALE M、僚機には空戦に強い機体を割り当てると良いでしょう。

★ お勧め戦闘指示

僚機はあまり熱心に対艦攻撃を行わないので、敵機を任せる意味で「←」散開がお勧め。敵機の数はそれほど多くないので、「↓」としてがっちり自機をガードさせるよりも、僚機は自由に行動させた方が効率が良い印象です。

★ ビギナーズ・ハウツー

このミッションは、敵艦隊の撃破と、浮上したシンファクシの撃沈という 2 部構成となっています。

敵艦隊の撃破は、少なくとも最初からレーダーマップ上に見える LNDG.SHIP × 4, DESTROYER × 2, FRIGATE × 7 の計 13 隻のうち 11 隻を沈めれば問題ありません。LNDG.SHIP から発進する AH-64 と HOVERCRAFT は、LNDG.SHIP さえ撃沈してしまえばもう出ません。早めに沈めておきましょう。発進してしまった AH-64 と HOVERCRAFT は、放置しても問題ありません。

これらの敵艦は、LASM を撃てば簡単に沈みますが、LASM はシンファクシという大物のために残しておきましょう。

敵艦を攻撃する際は、機銃を敵艦に撃ち続けつつ通常ミサイル× 2 を撃ってみましょう。機銃が当たれば、FRIGATE と LNDG.SHIP は通常ミサイルのダメージと合わせて容易に沈みます[1]。きちんと機銃を当て続ければ、DESTROYER も沈みます。

ここで注意すべきことが以下の点です。

- サンド島に砲撃を行っている敵艦の真正面に出ない。砲弾に当たって落とされることがある

1　通常ミサイルだけで仕留めるなら、3 発当てねばなりません。つまり、2 回の攻撃が必要です。しかし、銃撃を併用すると 1 回で済みます。

- どれほど良い対艦攻撃のチャンスを得ていても、敵機から攻撃されたらきちんと回避する
- 敵艦に突っ込みすぎて海面に激突しない
- DESTROYER 上の SAM には注意。先に SAM だけ撃破すると、ずっとやりやすくなる
- 空戦に夢中になりすぎない。敵は艦隊
- 散弾ミサイルのカウントダウンが始まったら、どれほど良い対艦攻撃のチャンスを得ていても上昇して回避する

MISSION UPDATE 後は、温存した LASM を遠距離からシンファクシに打ち込み続ければ、さほど時間を掛けずに撃沈できます。

★ ミッションの流れ

ミッション開始時、海上には敵の LNDG.SHIP × 4, DESTROYER × 2, FRIGATE × 7, HOVERCRAFT × 4, MSSL.BOAT × 1 が見えます。空中にはウォードッグ隊、味方の「ひよっこ」の F-5E × 3、敵の AH-64 × 4 が見えます。

DESTROYER, FRIGATE はサンド島に向かって砲撃を行っていて、これを放置するとサンド島にダメージが与えます。

HOVERCRAFT[2] と AH-64 は放置していると作戦エリア東端からエリア外に出て行き、サンド島にダメージを与えます。

LNDG.SHIP は自機が接近すると HOVERCRAFT と AH-64 の発進を開始させます。これらもサンド島に向かいます。

ミッションが進行するに従い、FRIGATE の増援が 3 回出現する可能性があります。1 回目は 2 隻、2 回目は 3 隻、3 回目は 2 隻です。

ミッションを進行させていると、途中で F/A-18C × 2 が 3 回、F/A-18C × 4 が 1 回出現する可能性があります。

LNDG.SHIP, DESTROYER, FRIGATE[3] のいずれかを 3 隻 (種類はどれでも良い) 撃沈するか、あるいは一定時間が経過するとシンファクシより散弾ミサイルの発射が開始されます。最初の数発はアークバードのレーザーに撃墜され何も起こりませんが、途中から炸裂するようになります。

2　ACE COMBAT 6 で LCAC(エルキャック) と呼ばれるものと同一と思われます。
3　これらの艦種はまとめてメイン艦と呼ばれることが多いようです。

LNDG.SHIP, DESTROYER, FRIGATE を 11 隻沈め、散弾ミサイルの炸裂が少なくとも 1 回以上起こると、アークバードがシンファクシ本体にレーザーを発射する通信イベントが起こり、MISSION UPDATE します。

MISSION UPDATE 後は、ミッションの目的が浮上したシンファクシの撃沈に変更されます。

シンファクシの艦上には、SCINFAXI(本体、1 つ目)、LAUNCHER(散弾ミサイル発射口)、SAM × 4 と AA GUN × 3 が存在します。

また、シンファクシは F-35C と HARRIER を発進させます。これらは、最大で F-35C は 5 機まで、HARRIER は 5 機まで出現する可能性があります。

SCINFAXI(1 つ目)、LAUNCHER を撃破すると、アークバードがレーザーを発射します。その後、サンダーヘッドからとどめをさせと命じられ、それまでとは別の SCINFAXI(2 つ目) という目標が出現します。これを撃破するとミッション終了です。

★ RANK S 攻略

スコア 17000 以上で RANK S になります。

より多くの敵を出現させるためには、迅速により多くの敵を撃破していかねばなりません。多くの敵艦を沈めると、必然的に MISSION UPDATE のタイミングを先延ばしできなくなるので、MISSION UPDATE 前はゆっくりプレイすることはできません。敵艦を沈めると同時に、できるだけ空戦も行いましょう。

MISSION UPDATE 後は、いきなりシンファクシを沈めるのではなく、シンファクシが射出する F-35C, HARRIER も全て撃墜しておきます。これらを全て落としてからシンファクシを沈めるようにします。

ちなみに、迅速進行を実現するためには、通常ミサイルと機銃を併用して素早く敵艦を沈める技術があると有利です。

★ 最低スコア攻略

メイン艦 11 隻撃沈という条件を、最もスコアの低い FRIGATE で達成します。初期状態から存在する FRIGATE × 7、FRIGATE 増援 1 回目 (× 2)、FRIGATE 増援 2 回目 (× 3) のうち 2 隻、計 11 隻を撃沈し、しばらく待てば MISSION UPDATE します。

MISSION UPDATE 後は、LAUNCHER, SCINFAXI(1 つ目), SCINFAXI(2 つ目) の

みを撃破します。これで TOTAL POINTS8000 となり、おそらく可能な最低スコアになると思われます。

★【アドバイス】MISSION UPDATE 前に撃ち漏らした敵艦

MISSION UPDATE 前に撃ち漏らした敵艦は、MISSION UPDATE 時にレーダーマップから消えます。しかし、これらの敵艦は消滅したわけではありません。

たとえば、LNDG.SHIP を撃沈せずに残すと、シンファクシの周囲の四方に残った LNDG.SHIP が航行しているのが見えます。HUD にもレーダーマップにも表示されませんが、目視で見に行くと見えます。無誘導の攻撃でこれらは撃沈でき、スコアも入ります。

また、増援の FRIGATE は MISSION UPDATE 時の位置から移動せず、そのまま航行を続けている場合もあります。かなり大変ですが、白い航跡を頼りに空中から探せば発見できます。これらも無誘導の攻撃で撃破でき、スコアが入ります。

★【補足】ミッドウェー海戦と目視索敵

上記アドバイスに記した、航跡を頼りにした敵艦捜索について補足します。

航空機からの肉眼による敵艦隊の捜索は太平洋戦争でよく行われた索敵方法の 1 つです。そして、太平洋戦争序盤の最大の転換点として有名なのはミッドウェー海戦です。この戦いで日本軍の攻略目標となったミッドウェー島は、実は環礁であり、それを構成する特に主要な 2 つの島をサンド島、イースタン島と呼びます。このサンド島とは、本作のサンド島のモデルと言われています。つまり、実在のサンド島を巡って、日米両軍のパイロット達は航空機に乗り込み、敵艦隊を求めて広大な海に航跡を探していたわけです。この時代、艦隊を先に見つけた方が勝つと言われるほど索敵は重要な任務であり、まさに戦いの明暗を握る重要な作業だったと言えます。そのような気分に浸りながら撃ち漏らした敵艦を捜索するのも良いでしょう。ただし、ミッドウェー海戦においてサンド島の攻略を意図したのは日本側であり、防衛したのはアメリカ側です。整合性から言えば防衛側を担うプレイヤーは、アメリカ側に感情移入しなければなりません。[4]

ちなみに、ミッドウェー海戦で使用されたアメリカ空母部隊の偵察機はおそらく急降下爆撃機 の SBD ドーントレスだと思います。アメリカ海軍は爆弾を搭載

4　このような特徴は、本作が日本製のゲームでありながらアメリカ市場を強く意識した内容になっていることを強く示唆します。

した急降下爆撃機を偵察機として使用しており、敵を発見した場合は発見を通報すると共に、搭載した爆弾で攻撃を行うという運用が行われていました。ですので、UGB/UGBL 搭載機で出撃し、発見した敵艦に向けて急降下しつつ UGB/UGBL を投下すれば気分は満点でしょう。

★【アドバイス】高度 5000 フィート以上から LASM 発射

LASM は射程が長いため、高度 5000 フィート以上からロックオンして発射することができます。散弾ミサイルの炸裂カウントに関係なく発射できるので、安全です。

★【情報】ミッションが失敗する条件

MISSION UPDATE 前には、敵艦からの砲撃の阻止と上陸部隊の撃破の 2 つの任務が与えられています。しかし、以下の 2 種類のプレイを行ってもミッション失敗になりません。(もちろん、時間切れの失敗はあり得ます)

- 敵艦に一切手を出さない (他は撃破した)
- HOVERCRAFT, AH-64 に一切手を出さない (それらを発進させる LNDG.SHIP を除き他は撃破した)

ですが、以下のプレイを行うと、時間切れになる前にミッションは失敗してしまいます。

- HOVERCRAFT, AH-64, 敵艦の全てに一切手出しを行わない

ですので、このミッションは敵艦と上陸部隊のどちらか一方のみを撃破すれば十分だと言えます。しかし、MISSION UPDATE するには敵艦を多数撃沈しなければならない関係上、敵艦に手を出さないというプレイ スタイルはあり得ません。ですので、このミッションの MISSION UPDATE 前の真の最低達成条件は、「少なくともメイン艦を 11 隻撃沈する」だと思われます。

★【情報】兵装によってシンファクシに与えるダメージの差異

シンファクシは、機銃、通常ミサイル、特殊兵装で与えるダメージに異なる補正が行われています。そのため、使用すると有利な兵装と不利な兵装がはっきりと存在します。

小学館攻略本によれば、通常ミサイルは機銃の 2 倍、特殊兵装は機銃の 4 倍の打撃力補正が入るようです。つまり、機銃よりも通常ミサイル、通常ミサイルよ

り特殊兵装を使うとより素早く仕留められるわけです。対地特殊兵装は種類を問わず、シンファクシ攻撃に温存するのがお勧めです。

★【情報】シンファクシ撃沈に要する LASM の弾数

AA GUN, SAM, SCINFAXI(1 つ目) を撃破するのに要する LASM は 3 発です、これは、対象のどれに当ててもダメージが全てに波及します。

LAUNCHER を撃破するのに要する LASM は 5 発です。

SCINFAXI(2 つ目) は耐久力が低く、通常ミサイル 1 発でも撃破できます。強いて LASM を残しておく必要もないでしょう。ゆえに、LASM 計 8 発をシンファクシ用に残しておけば安心です。残りは MISSION UPDATE 前に使って問題ありません。

★【情報】散弾ミサイルの炸裂位置

散弾ミサイルは常に自機を狙って炸裂するようです。ですので、マップ上のどの位置を飛んでいても、炸裂に巻き込まれる可能性があります。

しかし、位置の確定と炸裂にはタイムラグがあるため、高速で飛び抜ければ炸裂を逃れることもできます。後述の「【挑戦】低空でシンファクシを仕留める」も参照。

★【観光】「ひよっこ」の質問は 2 種類ある

ミッション開始直後に「ひよっこ」が行う質問は 2 種類あります。

1 つは聞きたいことがあるという内容で、もう 1 つは恐怖を感じることがあるか……という内容です。

両方とも聞いておきましょう。

★【観光】散弾ミサイルの発射を見よう

1 発目、2 発目、3 ～ 5 発目、6 発目以降 (条件による) の全てに関して、以下の条件を満たしているようです。

- 自機が敵艦隊周辺にいる場合→自機西方海上
- 自機が敵艦隊から遠く離れている場合→不明 (自機からは見えない模様。見えないため確認できず)

つまり、自機が敵艦隊周辺にいて、低空で西を向いている場合には、高い確率で海中から飛び出す散弾ミサイルを目撃できることを意味します。

★【観光】敵艦の砲撃を見よう

サンド島に砲撃を行っている敵艦の東側上空を飛んでいると、飛んでいく光として敵艦の砲弾を目撃できます。

★【観光】非を認める EDGE

メイン艦 3 隻を沈めないでプレイを続行したとき、EDGE が散開を提案する場合があります。このとき、提案に NO で答えると、EDGE は自分の非を認める台詞を言います。EDGE の性格からは、なかなか聞けない台詞なので聞いておくと良いでしょう。

★【観光】アークバードのレーザーを見よう

アークバードのレーザーは宇宙から海面に落ちる光の線として見えます。

散弾ミサイルを狙ったレーザーは、散弾ミサイルの炸裂位置に向かって打ち込まれます。

海中のシンファクシを狙ったレーザーは作戦エリア中央付近に落ちるようです。自機の位置と向きを上手く調整すれば見ることができます。

浮上後のシンファクシを狙ったレーザーは、もちろんシンファクシに命中します。見ることは容易です。

★【観察】「ひよっこ」が落ちる瞬間を見られるか？

「ひよっこ」が散弾ミサイルで落ちる瞬間は目撃することができます。

一方、ミッション序盤に通信で撃墜されたかのように語られる「ひよっこ」がいますが、その前後で実際に飛んでいる「ひよっこ」の機数は減りません。

★【謎】シンファクシ艦上の LAUNCHER の特異性

シンファクシ艦上の LAUNCHER(散弾ミサイル発射口) は以下の 2 つの特異性を持っています。

- LASM による攻撃は同一艦上の全ての目標にダメージを与えるはずだが、その効果は LAUNCHER にのみ発揮されない。LAUNCHER 以外に当てると LAUNCHER 以外の全てにのみダメージが及び、LAUNCHER に当てると LAUNCHER 以外にはダメージが及ばない
- LASM を艦に向けて撃つと低空を直進するが、LAUNCHER に向けて撃った場

合のみ、LASM を地上目標に撃ったかのように真上から落下する

後者は、メリットと考えるべきでしょう。なぜかといえば、LAUNCHER に向けて低空を直進するミサイルを撃った場合、シンファクシ艦上の他の場所に当たって LAUNCHER に届かない可能性があるからです。しかし、真上から落ちれば、確実に LAUNCHER に当たります。

★【謎】フラーブルイ (Khrabry) という敵艦

フラーブルイ (Khrabry) という敵艦が支援射撃を開始するという通信が入ることがあります。しかし、このミッションにそのような名前を掲げた敵艦はありません。無名の敵艦のいずれかがフラーブルイと思われますが、どれかは不明です。

なお、英語版 WikiPedia の List of World War II ships of less than 1000 tons[5] によると、以下のように記述されています。

- Khrabry (Bulgaria): 97 ton minesweeper

ブルガリアに、Khrabry という名を持つ 97 トンの掃海艇があったようです。しかし、このミッションに掃海艇は登場しておらず、艦を特定するヒントにはなりません。

★【注意】TGT は必須攻撃対象を意味しない

MISSION UPDATE 前の敵に付いている TGT は、必須攻撃対象を意味しません。どの敵も、それ 1 つに限れば撃破しないでクリアできます。

ちなみに、MISSION UPDATE 前の海上の敵で唯一 TGT が付いていないのは、MSSL.BOAT × 1 のみです。他は HOVERCRAFT を含め、全て TGT です。

★【注意】「炸裂、今」の注意無しで炸裂するケース

散弾ミサイル炸裂のカウントダウン中に、SCINFAXI(1 つ目) 等のレーザー発射条件になる対象を破壊すると、破壊した瞬間にアークバードがレーザーを発射します。その場合、「炸裂、今」の台詞は流れません。しかし、散弾ミサイルが消えたわけではないので、炸裂は行われます。これに巻き込まれないように注意しましょう。

5 http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_World_War_II_ships_of_less_than_1000_tons

★【注意】BGM "FRONT LINE" を十分に聞く方法

散弾ミサイル発射まで流れている BGM "FRONT LINE" は、ゲーム内の MUSIC PALAYER ではあまりに短い時間で打ち切られてしまい、十分に聞くことができません。ミッション内でメイン艦を 3 隻沈めないことで、この BGM が流れる時間を引き延ばせば聞くことができます。長期間聞くと印象が変わる名曲です。

★【注意】増援 FRIGATE の出現位置は変わる

第 1 派増援 FRIGATE × 2、第 2 派増援 FRIGATE × 3、第 3 派増援 FRIGATE × 2 の出現位置は、それぞれ DESTROYER 西方、マップ北西、南西となることが多いようです。しかし、ミッションの進行が早い場合、これらの出現位置は大きく変わる現象が見られます。場合によっては、作戦エリアの西端を越えて、エリア外に出現するケースもあります。

★【注意】第 2 の SCINFAXI は対空兵器群の中に出る

「とどめを刺せ」の状態になったときにシンファクシ上に出現する第 2 の SCINFAXI(2 つ目) は、SCINFAXI(1 つ目) とは異なり、対空兵器群の中央付近に出ます。対空兵器がまだ残っていると紛らわしいので注意が必要です。

★【挑戦】低空でシンファクシを仕留める

シンファクシの散弾ミサイルは、通常 5000 フィート以上の高度に上昇して炸裂を回避します。

しかし、MIG-31M のような高速機で全速飛行を行っていると、自機を狙って炸裂した散弾ミサイルの効果範囲から抜けてしまうため、高度 5000 フィート未満でもダメージを受けません。そこで、高速飛行で通常ミサイルの反復攻撃を行うと、自機の高度を 5000 フィート以上に上げることなく、シンファクシを撃沈することができます。

★【天候】晴れ

天気はよく晴れていて、雲が流れている程度です。途中で天気が変わることはありません。宇宙から落ちてくるアークバードのレーザもよく見えます。MISSION UPDATE 後に残った FRIGATE を目視で探すのも容易です。ただし、いくら天気が良くても、あまりに海は広く、なかなか視野に捉えられない……とい

う問題までは解決できません。

★【付録】30000 ポイントを超えるスコアアタック

ここでは、30000 ポイント越えを達成した時の経緯を書きます。試行錯誤の過程等は省いています。

なお、攻略方法の詳細は ajuto さんからの攻略情報 (オリジナルは Mitoro さんの情報) をベースに私なりにまとめ直したものです。私の脚色が入っていますが基本的に私のものではないことを明確にしておきます。ajuto さん、Mitoro さんには感謝いたします。

★★ 攻略の概要

ある程度慣れてくると、AH-64 と HOVERCRAFT 以外の全ての敵を撃破することは容易です。スコア・アタックは、AH-64 と HOVERCRAFT をいかにより多く撃破するかという点に絞られます。

★★ 機種の選定

私のやり方に関して言えば、このミッションのスコア・アタックに向いた機種とは以下の条件を満たすものです。

- XMAA/XLAA 装備機
- スピードが速い (SPEED 83 以上)
- 通常ミサイルの数ができるだけ多い
- 常識的な水準の機動性を持つ

この条件をベースに再度検討した結果、F/A-22A がベターであるという結論に達しました。

ちなみに、XMAA は作戦エリアを出て行こうとする AH-64 を仕留めるにも有効で、なかなか重宝します。

★★ 攻略方針

攻略の基本的な方針は以下の通りです。

1. シンファクシの散弾ミサイル発射をできるだけ遅らせる
2. 3 回ある増援 F/A-18C × 2 の出現をできるだけ早く出させる
3. LNDG.SHIP からの AH-64 と HOVERCRAFT の発進をできるだけ早く開始させる

4.　AH-64 と HOVERCRAFT をできるだけ多く撃破する

まず、3. を実現するためにできるだけ迅速に 4 隻の LNDG.SHIP を近づいておきます。近づくだけで発進が開始されます。次に、2. を実現するために、手近な FRIGATE × 2 を沈めます。私は LNDG.SHIP への接近のついでに沈めておきました。

次に、1. を実現するために、これ以上メイン艦 (DESTROYER, FRIGATE, LNDG.SHIP) は沈めません。3 隻目のメイン艦を沈めると散弾ミサイルが発射されてしまうからです。この場合、時間が経過すると散弾ミサイルが発射されるので、それまで待ってから 3 隻目以降を沈めます。

4. を実現するために、出現した敵が作戦エリア外に出ないうちに戻って撃破するようにします。撃破するタイミングは基本的にいつでも構いません。素早く仕留める必要はありません。AH-64 と HOVERCRAFT は、LNDG.SHIP さえ残っていれば MISSION UPDATE 後も発進を続けるようですが、ここでの攻略ではそれは考慮に入れていません。ほとんどは MISSION UPDATE 前に発進しているはずです。

★★ 攻略手順

ミッション開始直後に、A/B 全開。気休めで僚機に特殊兵装の使用許可。僚機は自機援護のままにしておきます。LNDG.SHIP を沈められてしまう可能性があるので、攻撃的な指示は MISSION UPDATE まで不可です。

A/B 全開で飛びながら、目の前の HOVERCRAFT と AH-64 を撃破しつつ敵艦隊に近づきますが、全て撃破する必要はありません。横に並ぶ 4 隻の LNDG.SHIP の両翼のどちらかを目指します。1 回 LNDG.SHIP を行きすぎてその先の FRIGATE を 1 隻撃沈。そのまま引き返して 4 隻の LNDG.SHIP の上を通り過ぎつつ発進されている AH-64 を HOVERCRAFT を撃破。そのまま LNDG.SHIP の横列を行きすぎてその先の FRIGATE1 隻を撃沈。

これで F/A-18C × 2 が出現するので、XMAA で仕留めます。

このあと、行うことは以下のことです。

- F/A-18C × 2 が出現したら XMAA で素早く仕留める (あと 2 回、計 3 回出現)
- 発進した AH-64 と HOVERCRAFT を撃破する
- よほど余裕があれば、DESTROYER 上の SAM を破壊しておく (必須ではない。あとで安全に素早く仕留めるため)

3 回目の F/A-18C × 2 が出現する前後で、シンファクシが散弾ミサイルを発射します。この段階に達したら、初期配置の DESTROYER と FRIGATE を全て迅速

に沈めつつ、発進した AH-64 と HOVERCRAFT の撃破を続けます。

このあたりで、既に FRIGATE 増援第 1 波 2 隻が出現しているはずです。

既に発進した AH-64 と HOVERCRAFT を全て撃破した上で、この 2 隻を沈めに行きます。

FRIGATE 増援第 1 波 2 隻を沈めると、近くに FRIGATE 増援第 2 波 3 隻が出ます。AH-64 と HOVERCRAFT を撃破しに戻りたいのは山々ですが、かなり遠いので往復の時間が馬鹿になりません。とりあえず、戻るのはグッと我慢して FRIGATE 増援第 2 波 3 隻を素早く沈めます。

これを沈めると増援 F/A-18C × 4 機が出ます。XMAA の 1 射で 4 機を一気に落としてから反転、LNDG.SHIP へ全速で戻ります。作戦エリアの端から端に飛ぶのに等しい長距離飛行になるので、高度 30000 フィート以上の高々度に上がって超高速飛行で素早く移動します。あとは MISSION UPDATE までにできるだけ多くの AH-64 と HOVERCRAFT を撃破するだけです。(私の場合、ここで目の前の HOVERCRAFT1 つを撃破がぎりぎりで間に合わず、MISSION UPDATE しました)

MISSION UPDATE 直前にマップ上に残っているのは撃ち漏らした AH-64 と HOVERCRAFT を除けば、FRIGATE 増援第 3 波 2 隻と LNDG.SHIP × 4 隻だけというのが想定された状況です。

MISSION UPDATE したら、邪魔な散弾ミサイルを止めるために、シンファクシの LAUNCHER に対して通常ミサイル攻撃を 3 回行って撃破します。自機の通常ミサイル節約のため、僚機に敵機と交戦させるよう指示を出しておきます。

その後、行うことは以下の作業です。

- 目視で FRIGATE 増援第 3 波 2 隻を探し、銃撃で撃沈する
- シンファクシが発進させる F-35C × 5 と HARRIER × 5 を確実に撃墜する
- シンファクシの対空兵器を減らす (F-35C の出現条件に関係ある ?)
- シンファクシ周辺にいる LNDG.SHIP × 4 隻を、作戦エリアから出る前に、目視による銃撃で撃沈

以上の作業が全て完了したら、シンファクシを沈めて終わりです。

★★ 成果

以上の手順で私が出した結果です。

- 編成 F/A-22A+F-15S/MTD × 3
- 難易度 ACE

- TIME 22'09"
- TOTAL POINTS 30160 (30000 ポイント超え達成)
- RANK S

デブリーフィングで表示された撃破内容は以下の通りです。

- AH-64 × 15
- F/A-18C × 10
- F-35C × 5
- HARRIER × 5
- SHIPS × 45

★★ 補足

ちなみに、この手順では TIME を重視していません。しかし、FRIGATE 増援第 3 波 2 隻の捜索に非常に長い時間を取られています。MISSION UPATE 直前にレーダーで居場所を確認するようにすれば、TIME はかなり短縮できるかもしれません。

● 真説・『サンド島防衛戦』そのブイはどのブイだ？編

アークバード「こちらアークバード。対潜哨戒機ブルーハウンドへ。ソノブイ・データのリンクを要請」
ブルーハウンド「待て。そのブイって、どのブイだ？」
アークバード「ソノブイといえば、ソノブイしか無いだろう」
ブルーハウンド「だから、どのブイだ？　あのブイのことか？」
アークバード「違う違う。それじゃなくて、あっちのブイだ」
ブルーハウンド「分かった。このブイだな？」
アークバード「それじゃなくて、ほらそこそこ。そこのソノブイ」
ブルーハウンド「ああ、分かった。ここのこのブイだな」
アークバード「ぜんぜん分かってねぇ〜〜〜」

MISSION 08『希望という名の積荷』

平和主義者のハーリング大統領の意向に反して戦争を遂行させようとする陰謀に、初めて BLAZE 達は接することになります。しかし、それが明らかになるのはずっと先のことです。ここで、BLAZE 達が護衛する輸送機には、中立国で和平について話し合おうとするハーリング大統領が乗っていて、初めて大統領と言葉を交わします。そして、大統領救出と称して、謎の飛行隊 8492 も登場します。

このミッションには、レーダー網を避けて輸送機を誘導する、輸送機を敵戦闘機から守る、輸送機を安全に不時着するために風車を撃破するという 3 つの段階があります。この中で、特に敵戦闘機との交戦は、敵機が無限に再出現するため、機体の性能とプレイヤーの腕前が上がれば上がるほど成果も上がります。努力に対する見返りが大きいミッションです。

★ 推奨機種

- MIG-31/MIG-31M を除く空戦に適性のある機種全般 (主に FIGHTER)

MIG-31/MIG-31M を除外するのは、AA システム突破でヨーを活用する可能性が高いにも関わらず、ヨーの利きが良くないためです。

★ お勧め戦闘指示

AA システム突破中は「←」散開。(理由は「【アドバイス】AA システムの隙間を抜ける」参照)

敵戦闘機から輸送機を守る場合は、多数の敵機を牽制し、輸送機を守るために「←」散開。ただし、素早く敵機を撃墜し続ける自信があれば「↑」攻撃もあり。

★ ビギナーズ・ハウツー

AA システム突破

まず、■ボタンを押し込んでレーダーマップを広げ、AA システムの全体的な配置を見ます。自機の初期位置から前進したあたりに隙間への入り口があり、右と左に分岐しています。どちらを通っても抜けられますが、左の方が距離が近いのでビギナーにはお勧めです。あとは、ヨーだけを使って AA システムを抜けていきます。高度変更や、加速減速は必要ありません。ヨーだけに神経を集中して行きましょう。

輸送機の護衛

敵戦闘機が北方から飛来して輸送機を襲ってきますが、ここで敵戦闘機に向かって全力で飛んではいけません。敵戦闘機は非常識に高速で飛行しているので、取り逃すとあっという間に追いつけない速度で輸送機に到達してしまいます。また、敵戦闘機は 2 方向から飛来するので、たとえ 1 方向の敵戦闘機を抑えても、別方向の敵戦闘機が輸送機を攻撃してしまう可能性があります。

最もお勧めなのは、輸送機周辺に待機し、飛来した敵戦闘機から順に仕留める方法です。仕留めきれない場合は、輸送機を攻撃しそうな敵機を選んで攻撃を仕掛けます。このミッションは輸送機さえ無事ならクリアできるので、敵機を落とすことよりも、輸送機を守ることを考えます。

風車の撃破

風車 (WINDMILL) が出現したら、いくら手頃な位置に敵戦闘機がいても即座に空戦を打ち切って、風車を攻撃します。風車は通常ミサイルを 1 発当てれば容易に撃破できる楽な敵ですが、撃破が遅れると輸送機が激突してしまいます。風車周辺で待機し、HUD に表示されたら、すぐに撃破するようにします。ただし、風車の真上で待機すると目標が真下となって即座に攻撃できないので、やや離れた位置で待機するようにします。

★ ミッションの流れ

このミッションは全部で 4 つの段階で構成されます。

前置き

通信台詞による状況説明の会話が行われます。この間、自機は自由に操縦できますが、どのような飛行を行っても一切次の段階に影響しません。[1]

しばらくの間、僚機は EDGE のみとなります。

AA システム突破

輸送機を先導しながら AA システムを突破します。AA システム群の北に抜ければ突破成功となります。突破にあたっては、以下のような条件が付きます。

- 基本的に自機が飛行した経路を輸送機も通る
- 激しい機動を行うと輸送機は追従できない
- 輸送機は自機が高度を変えると追従するが、高々度、低高度にはついてこない。高度差が大きくなりすぎると輸送機は自機を見失ってしまいミッション失敗となる
- 多少加速しても輸送機は追従するが、加速しすぎると輸送機は引き離されて自機を見失ってしまう
- レーダーマップ上に表示される円形のレーダーの効果範囲に輸送機が入るとミサイルで攻撃される
- 2 回攻撃されると輸送機は墜落し、ミッションは失敗する
- AA システムには幅広い隙間が通路として開いている箇所がある
- 通路の入り口は自機初期位置のほぼ正面にある

1　もちろん、地面や僚機に激突してはミッション失敗になります。

- 通路は左右に分かれていて、どちらを経由しても北に通過できる
- 広い通路を通らずとも通過できる経路が存在する
- AA システムを抜けた場所によって、輸送機が不時着体勢に入る位置まで移動するまでの所要時間が変わり、その結果として次の段階 (輸送機の護衛) に費やされる時間が変わる

輸送機の護衛

多数の敵機が出現し、輸送機を狙います。輸送機がある一定の位置に移動するまで、これらの敵機から輸送機を守らねばなりません。

また、この段階に入ると、僚機の CHOPPER と ARCHER が飛来します。

敵機はまず、北方より F-14A × 2 が飛来します。

次に、北方より F-16C × 2 が飛来します。これは、2 機撃墜するごとに再出現します。

しばらく経過すると、北方やや西寄りにから MIG-31 × 2 が飛来します。これも、2 機撃墜するごとに再出現します[2]。

これらの敵機は通常あり得ない速度で輸送機に飛来します。

以上の敵機は全て必須撃墜対象ではありません。輸送機さえ生き延びれば 1 機も撃墜することなく突破できます。

輸送機は 1 回の攻撃には耐えますが、2 回目の攻撃で撃墜されます。なお、攻撃の回数は AA システム突破時の攻撃と通算となるので、既に AA システムに撃たれていれば、敵機から 1 回撃たれた時点で撃墜されてしまいます。

輸送機が撃墜されず、一定の位置まで進むと、次の段階に進みます。

風車の撃破

この段階に入ると、その時点でマップ上に存在する全ての敵機は北に向けて撤収していきます。また、不時着する輸送機の進路上にある TGT の WINDMILL(風車) × 3 が出現します。しばらくすると、時間を置いて更に 1 つずつ 2 回、計 5 個出現します。輸送機が個々の WINDMILL に激突する前に撃破しないと、ミッションは失敗します。

輸送機が無事不時着に成功するとミッションは終了します。

2　SBC 攻略本、小学館攻略本のいずれも、F-14A の早期撃墜が MIG-31 の出現条件と説明していますが、これは誤りです。F-14A を撃墜していない状況でも、MIG-31 は出現します。

このあとムービーが挿入され、輸送機の積み荷であったハーリング大統領の真意が和平交渉にあることが明らかになります。そして、CHOPPER 機が燃料切れ間近となり、不時着をレーダーで捉えたというオーシア空軍 8492 飛行隊が飛来します。ウォードッグ隊は後のことを 8492 に任せて帰還します。

★ RANK S 攻略

スコア 3600 以上で RANK S となります。

WINDMILL × 5 は必須攻撃対象なので、残りのポイントは空戦で稼ぎます。

たとえば、F-14A × 2, F-16C × 4, MIG-31 × 2 を撃墜すると RANK S に到達できます。

時間不足で十分な敵機を撃墜できない場合は、AA システムを右回りで突破して空戦時間を延ばします。それでも足りない場合は、後述の「【アドバイス】輸送機のマップ東端誘導」のテクニックを用いて空戦時間を最大化します。しかし、上手くやればシンプルな左回りでも RANK S は獲得できます。

基本的に順次飛来する敵機をできるだけ多く撃墜するだけの問題なので、空戦技術さえあれば RANK S は獲得できます。

★最低スコア攻略

必須攻撃対象となる WINDMILL × 5 のみを撃破し、敵機を 1 機も落とすことなくクリアできます。この場合、TOTAL POINTS 4700 となり、これがこのミッションの最低スコアと考えられます。

以下のような方針でプレイし、実際にこのスコアを達成しています。

- 敵戦闘機から輸送機を守る時間を短くするため、AA システムは左回りで突破する
- XLAA 搭載機を使い、遠距離からできるだけ多数の敵機をロックオンして牽制する
- 敵機へのロックオンを次々と切り替えて繰り返すことで、できるだけ敵機に輸送機を攻撃させない
- 僚機が敵機を撃墜してしまわないように、できるだけ低性能機を与える

ちなみに、レーダーの隙間を抜けて完全に風車の正面に出られれば、敵機から狙われる時間を少しだけ短縮できる可能性があります。(未挑戦)

★【アドバイス】AA システムの隙間を抜ける

AA システムのレーダー円が重なっている場合は、そこを通過すると間違いなく輸送機が撃たれます。しかし、点で接しているように見える箇所は、たいていの場合通過できる余地があります。

この余地を利用して通過する場合は、レーダーマップのズーム倍率を上げて通過可能な位置を把握します。

具体的なやり方は、僚機に「←」散開を指示した上で、レーダーマップの表示がズームアップするまで▲ボタンを何回か押します。この状態に入ると、▲ボタンを押すごとに、ズームアップと標準倍率表示を切り替えることができます。

これは、至近距離の輸送機を選択することでレーダーマップの倍率が変わることを利用したテクニックです。輸送機を選択するために僚機に「←」散開を指示する理由は「全てのカテゴリに属さない話題」の「【アドバイス】攻撃対象ではない敵味方をズームで見る」を参照願います。輸送機をズームアップ表示する方法もこちらに書かれています。

この状態で、円が接する点に対して真っ直ぐに入れば[3]レーダー円の隙間を通過できる確率が非常に高くなります。

★【アドバイス】前置きの時間の使い方

前置きの時間は、何をしても一切その後の行動や成果に影響しません。ヒートアップして連続でミッションをプレイしているプレイヤーは、休憩時間として使えます。

★【アドバイス】2 機編隊の安全な迎撃

2 機編隊の敵機を迎撃する場合には僚機に対する指示を「↑」攻撃に入れた上で、僚機を引き離さないように敵編隊に接近します。

接近すると、僚機は敵機を選択します。ここで、全ての僚機が特定の一機を選んでいる場合は、▲ボタンで自機はもう 1 機を選びます。もし、僚機の選択が 2 機に分散している場合は、選択が少ない方の敵機を自機は選びます。

そして自機が選んだ敵機を迎撃に向かいますが、もう 1 機は僚機が追い回すこ

3　より正確には、2 つの円の中心点を結ぶ線に対して直角に交わる線に平行に入れば……となります。

とになるので、輸送機に向かう敵機は 1 機もいないことになります。

★【アドバイス】CHOPPER と ARCHER を待つ

輸送機が AA システムを突破した直後、飛来する F-14A × 2 を迎撃するために A/B 全開で飛んでいきたくなりますが、2 つの理由によりお勧めではありません。

まず第 1 に、ありえない速度で飛来する敵機を 1 機でもすり抜けさせると、その 1 機が輸送機を攻撃しているのに追いつけない状況に陥りやすいこと。

そして第 2 に、敵機のすり抜けをできるだけ防止するために僚機に力を借りようにも、即座に飛び出すと頼れる僚機が EDGE 機しかいないこと。

以上の問題を解決するために、少なくとも CHOPPER と ARCHER の合流を待ってから敵機の迎撃に向かうのがお勧めです。

それでもすり抜けは完全に防止できないので、輸送機周辺で待ちかまえて迎撃するのも有効な対策です。

★【アドバイス】輸送機のマップ東端誘導

空戦時間を最大化するには、AA システム突破扱いにならないよう、輸送機を作戦エリアの東端まで誘導します。

やり方は主に 2 つあります。

- 右回り経路で AA システムを抜けた直後、AA システムに沿って東へ飛ぶ。ギリギリの位置を飛んでいれば、AA システムを突破したことにはならず、輸送機はついてきてくれる (AA システムから離れると突破したことになり、輸送機は独自の針路で飛行を始め自機に追従しなくなる)
- 右回り経路で最も東に行ったあたりで、レーダー円の隙間を通過して北東に抜ける (【アドバイス】AA システムの隙間を抜ける参照)

作戦エリア東端に到達したら、そこで輸送機を北に誘導し、AA システム突破を確定させます。

★【アドバイス】待てる WINDMILL と待てない WINDMILL

計 5 つ出現する WINDMILL ですが、最初の 3 つは割と時間にゆとりがあります。この WINDMILL 攻撃を少し後に回して、撤収を始めた敵機を撃墜してスコアアップするのは可能な選択です。

しかし、後から出てくる 2 個については時間の余裕が少ないので、WINDMILL

の撃破に専念するのがお勧めです。

★【情報】輸送機を無駄に連れ回しても何も起こらない

AA システムに突入せず輸送機を連れ回しても、特に何も起こりません。完全に自機を信じ切って追従してくるだけです。

★【観光】輸送機はダッチロールしているか？

ミッション中に CHOPPER は輸送機がダッチロールしていると言います。

輸送機を見ていると、実際には以下のような挙動を見せています。

- 機長が撃たれたとき大きく機体が右に傾いて針路が逸れる
- その後、秘書官が操縦桿を持ったあたりで機体の姿勢は立て直され、直進を始める

★【観光】EDGE 機や輸送機を見よう

既に述べた通り、AA システム突破中、僚機への指示を「←」散開にしておけば輸送機を▲ボタンで容易に選択してズーム表示できます。この輸送機、マザーグース・ワンの機種は C-5 ですので、眺めておくと良いでしょう。

逆に指示をそれ以外にしておくと、自機にもっとも近い存在となる EDGE 機を容易にズームアップ表示できるようになります。特に前置きの時間は他にやることも無いので、EDGE に見たい機種を指定しておき、ズームで眺めても良いでしょう。

それでも前置きの時間が暇なら、川や池に機銃を撃ち込むと水柱が立つ芸の細かさも見ることができます。

★【観光】輸送機が接地する瞬間を見よう

マザーグースワンが接地する瞬間も見ることができます。

このとき、敵は全て消えているはずなので、タイミングと自機の向きに注意するだけで、見ることができるはずです。

低空で上空を通過しつつ右スティックで視線を調整して眺めるのもありでしょう。

★【観光】風車を見よう

風力発電の風車は、ミッション中に撃破する 5 個だけでなく、周辺にいくつも存在しています。回転している風車や回転していない風車があるので、見物してみましょう。詳しくは「MISSION 固有ではない話題」の「【観光】風力発電の風車を探せ !」も参照願います。

★【謎】燃料切れは CHOPPER 機だけか ?

輸送機の不時着後、ウォードッグ隊はすぐに引き上げます。ウォードッグ隊が去ったことで、8492 が大統領をベルカに拉致する行為を止める者は誰もいなくなったと言えます。

では、ウォードッグ隊はもう少しだけ上空にとどまれなかったのでしょうか？

そももそも、なぜウォードッグ隊はすぐに引き上げねばならなかったのでしょうか？ その理由は、CHOPPER が「もう燃料が無いぜ」と告げたことにあります。燃料がなければ、飛び続けることはできません。帰らねば、CHOPPER 機もそこに不時着を余儀なくされます。

しかし、CHOPPER 以外の機体も燃料切れだったのでしょうか？

ここで、BLAZE と EDGE、CHOPPER と ARCHER は別行動だったことを思い出してみましょう。CHOPPER と ARCHER は別の場所を哨戒飛行していましたが、BLAZE と EDGE を支援するために高速で駆けつけて来ています。そして、高速飛行は巡航速度による飛行と比べて、非常に多くの燃料を消費する可能性があります[4]。

そのように考えると、AA システム突破中は鈍足の輸送機に速度を合わせて低速飛行しか行っていない BLAZE, EDGE 機と、高速飛行で駆けつけた CHOPPER, ARCHER 機では燃料消費量に大きな差が生じていた可能性も考えられます。つまり、BLAZE, EDGE 機にはしばらくその場にとどまれるだけの燃料の余裕が残って

4 WikiPedia の「アフターバーナー」によると「例えば F-15 はミサイルなどの武装を一切積まずに巡航速度で飛べば数時間は飛行可能だが、アフターバーナーを全開にし続けると 15 - 20 分で燃料を使い切ってしまう。」http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%95%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%83%90%E3%83% BC% E3% 83% 8A% E3% 83% BC

いた可能性も考えられます。

しかし、たとえ BLAZE, EDGE 機だけがその場に残ったとしても、8492 の 4 機の集中攻撃を受けて撃墜されていた可能性もあり得ます。その場を素直に立ち去ったことで、BLAZE, EDGE は命拾いしたという可能性もあり得ます。

★【謎】ワープする敵機

輸送機の護衛の段階から風車の破壊の段階に進む瞬間に、敵機の位置が瞬間的に移動することがあります。発生条件等は不明です。

★【注意】輸送機との空中衝突に注意

敵機は輸送機を狙って群がる関係上、敵機を狙って輸送機周辺で空戦を行っていると、しばしば輸送機との空中衝突が発生します。

できるだけ輸送機の位置を把握するよう努めると当時に、輸送機よりも高い高度で空戦を行うようにする等、高度差を付けると安全性が高まります。

もっと積極的には、輸送機に近づく前に敵機を落としてしまう、というやり方もあります。

★【注意】WINDMILL は NPB で撃破できない

対地特殊兵装である NPB を使用すると、WINDMILL を撃破することができません。NPB は地面に沿って進むのに対して、HIT する箇所が地上よりもかなり高い位置にあるためです。他の対地特殊兵装であれば撃破できます。

★【挑戦】AA システム中央突破

輸送機は 1 発なら撃墜されずに耐えます。そして、AA システムによるミサイルは攻撃は、1 回行われた後、次の 1 回が行われるまでかなりの待ち時間があります。ということは、小〜中程度のサイズのレーダー円であれば、まっすぐ突っ切れば輸送機は突破可能です。

この事実を使い、できるだけ短い経路で AA システムを突破し、最短クリア時間を狙うという挑戦があり得ます。

★【挑戦】高速 AA システム突破

輸送機は、多少なら加速しても追従してきます。そこで、できるだけ速度を上げてつつ、最短時間での AA システム突破を目指してみます。少しでも加速しす

ぎるとそれだけでミッションが失敗するスリリングな挑戦となります。

★【天候】晴れ

天候はたまに雲が流れる晴れであり、ストレス無く空戦のできます。敵機が無限に再出現する点と相まって、まさに空戦の限界の挑戦できるミッションの１つと言えます。

● 真説・『希望という名の積荷』成人男性のアイドル編

Yuke Squadron「輸送機だからってオナドルなよ」

Yuke Squadron「こいつをしとめれば目の保養どころじゃない。息子が立つぜ」

Yuke Squadron「それだけの値打ちはある積荷だ」

Nagase「これは敵の無線？　何を言ってるの？　この敵は」

Blaze「(えーと、きっと女性には理解できない何かを積んでいるのだと思います)」

MISSION 09『憎しみの始まり』

オーシアはユークトバニア本土への上陸作戦を開始します。それは和平を目指すハーリング大統領がベルカによって拉致された結果、ベルカの望むままに戦争が継続されている状況を示します。しかし、BLAZE 達はまだそのことを知りません。

地上部隊と共同で撃破する BUNKER そのものは対空攻撃能力を有しておらず、動くこともないので、容易に銃撃で撃破できます。このミッションは対地攻撃主体の ATTACKER 向きミッションに思えますが、安定した銃撃さえできれば、どの機種でも容易にクリアできます。同一条件で様々な機種を乗り比べるのに適したミッションです。

★ 推奨機種

銃撃主体で BUNKER 攻撃を行う場合は、針路の微調整がやりにくい MIG-31/MIG-31M を除く全ての機種。

通常ミサイル主体で BUNKER 攻撃を行う場合は、特に通常ミサイル弾数の多い機種。律儀に敵を撃破し続けていると、弾数不足に陥る可能性があります。

特殊兵装主体で BUNKER 攻撃を行う場合は、特に LASM 搭載機。真上まで飛んで下に落ちるので崖の向こう側にも当たる上、射程距離が長いので移動時間も節約できます。他の特殊兵装では崖を意識する必要が出てきますが、それを踏まえればどれを使っても有効です。その場合は BUNKER の数が多いため、特殊兵装の弾数が多い機種が有利です。

★ お勧め戦闘指示

僚機と共同でなければ撃破できないほど堅固な敵は出てこない反面、味方地上部隊を攻撃する敵機を牽制する意義があるため、「←」散開。

★ ビギナーズ・ハウツー

最優先で撃破すべきものは、味方地上部隊から支援要請される BUNKER と、その周辺に存在する SAM と WATCH TOWER です。これらを迅速に撃破できれば、それだけ素早く 4 つの味方地上部隊が前進できます。これらの地上部隊がいずれも壊滅することなく敵要塞最深部に突入すればミッションは成功です。

従って、2 番目に優先順位を持つのは、味方地上部隊を攻撃する AH-64 や A-10A などの航空機や、HOWITZER 等です。これらは、可能な範囲で撃破するだけで構いません。

ビギナーが最も恐れるべきことは弾切れです。敵機に対して盛大にミサイルを撃ちすぎると、地上部隊がまだ支援を求めているにも関わらず通常ミサイルが切れてしまう可能性があります。銃撃で BUNKER を撃破できる腕前があれば機銃でしのぐことも不可能ではありませんが、そこまでの自信がない場合はできるだけ通常ミサイルや対地特殊兵装の弾数が多い機種を選び、ペース配分を考えつつ使います。

以上の点さえ踏まえれば難しいミッションではありません。

★ ミッションの流れ

このミッションの目的は、敵を撃破することではなく、上陸した 4 つの味方地上部隊 (A ～ D 中隊) が全て生存したまま敵要塞の最深部に突入することにあります。

このミッションの基本的な内容は以下のようになります。

- 4 つの中隊がビーチに上陸する
- 1 つの中隊は 2 両の APC(装甲車) で構成される
- 各中隊の APC は 1 両までなら撃破されてもミッションは継続できる
- どれか 1 つの中隊に属する APC が 2 両 (全て) 撃破されるとミッションは失敗する
- A 中隊と B 中隊、C 中隊と D 中隊は途中で合流する
- 最後の BUNKER の手前で全ての中隊は合流する
- 合流ポイントに先に到着した中隊はそこで待機し、一部の中隊だけで先行することはない
- 各中隊の進路上には BUNKER, SAM, WATCHTOWER がある
- BUNKER, SAM WATCHTOWER があると、その中隊の前進はそこで止まる
- BUNKER は支援要請があるまで攻撃できない (SAM, WATCHTOWER は HUD に表示される前であっても無誘導の攻撃で撃破できる)
- BUNKER は撃破しても何回か復活する
- BUNKER が復活する回数は一定しないが、BUNKER のスコアは 0 であるため回数によって最終的な合計スコアに影響することはない
- BUNKER が完全に撃破されると中隊は前進可能となる
- BUNKER を撃破しても BUNKER 周辺の SAM, WATCHTOWER が残っていると中隊は前進できない
- ミッションを通じて、AH-64,. A-10A が繰り返し飛来する
- ある程度ミッションが進行すると F-4X や TND-GR.1 も飛来するようになる
- これらの敵機の出現数には上限がある
- A-10A はさほど大きな自機への脅威にはならないが、F-4X 等は自機を狙ってきて危険度が高くなる
- 海岸付近には BATTERY が最初から存在し , 要塞深部からは HOWITZER が出現し、味方地上部隊を攻撃する

- 最後の BUNKER が完全に撃破されるとミッションは成功する
- 味方地上部隊が進路上の SAM 等を撃破することがあるが、その場合撃破された敵のスコアは加算されない

★ RANK S 攻略

スコア 8000 ポイント以上で RANK S となります。どれでも良いので、このポイントを超えるだけの敵を撃破します。

ただし、1 つだけ注意すべきことがあります。それは、対地攻撃中心に見えるミッションであるにも関わらず、BUNKER のスコアが 0 であるため、残りの地上の敵を全て撃破してもさほど大きなポイントを得られないことです。かなり多くの不足ポイントは敵機から稼がねばなりません。

つまり、RANK S を目指すならば、空戦にウェイトを置いた戦い方を実践しなければなりません。

★ 最大スコア攻略

このミッションに出現するスコアを持つ敵の数は決まっているようです。ですので、取得可能な最大スコアは一定しています。

しかし、時間制限があるため、全ての敵が出現しないまま終わってしまう可能性もあり得ます。

最大スコアを狙う場合は以下の点に注意します。

- 再出現する敵機をできるだけ迅速に再出現させるため、敵機が出現したらできるだけ素早く撃墜する
- 特に、最初から最後まで出現し続ける可能性が高い A-10A は素早く落とす
- 味方地上部隊が SAM 等を撃破してしまうと、その分のスコアが入らなくなるので、確実に自分で撃破する
- BUNKER のスコアは 0 なので、スコアとして意識する意味はない
- 最後の BUNKER をあと 1 回撃破すれば完全撃破できる状態にしてから残った全ての敵が出現するまで待ち、それらの敵を撃破する
- 最後の BUNKER 撃破をギリギリまで粘らない (「【アドバイス】BUNKER 完全撃破のタイムラグ」参照)
- あらかじめ最大スコア (12250 ポイント) を把握しておき、そのスコアを達成次第、最後の BUNKER を撃破して終了させる

★最低スコア攻略

このミッションをクリアするために最低限撃破すべきものは、全ての BUNKER とその周辺の WATCH TOWER × 3 と SAM × 3 だけです。

BUNKER は地上と空の両面から協調攻撃しないと完全に撃破できませんが、スコアが 0 であるため最低スコア攻略には影響しません。

一方、の WATCH TOWER × 3 と SAM × 3 はスコアの入る通常の敵であるため、撃破するとスコアが入ってしまいます。ここで、これらは味方地上部隊が撃破することがある……という事実に着目し、自機は手を出さないでそれを待つというアイデアがあり得ます。しかし、この方法は上手く行きません。時間が掛かると味方地上部隊に大損害が出てミッションが失敗してしまうからです。

しかし、自機によって敵機を牽制し味方地上部隊の損害を軽減しようとすると、自機についてきた僚機が敵を攻撃してスコアを入れてしまいます。

従って、本書では以下を最低スコアと考えたいと思います。

- WATCH TOWER(70 ポイント) × 3+SAM(120 ポイント) × 3=570 ポイント、
- TOTAL POINTS: 4570 (RANK ボーナス込み)

実際にこのスコアを達成したときには、以下のような方針で行いました。

- 僚機に余計な攻撃をさせないために、高速飛行を心がけた。また敵の中をうろうろしないようにした
- できるだけ素早く BUNKER を撃破するように心がけた

★【アドバイス】BUNKER 完全撃破のタイムラグ

BUNKER は何回か撃破した後で完全に撃破されます。

しかし、最後の撃破と同時に完全撃破されるわけではなく、その後でしばらく時間を置いてから完全撃破されます。時間ぎりぎりで最後の BUNKER を撃破しても間に合わない可能性があるので注意が必要です。

★【アドバイス】銃撃だけで BUNKER を仕留めよう

BUNKER はビギナーにとって、絶好の対地銃撃の練習相手になります。

周囲の対空兵器 (AA GUN 相当の WATCH TOWER 含む) を撃破してからじっくりと銃撃してみましょう。

また、通常ミサイルが不足気味になるがちなこのミッションで、BUNKER を銃撃だけで仕留められればミサイル節約にもなります。さほど難しくはないので、

銃撃で仕留め、浮いたミサイルでより多くの敵機を落とせます。

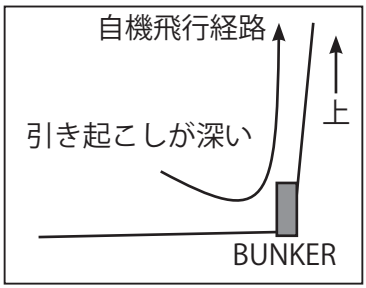
★【アドバイス】山側待機と海側待機

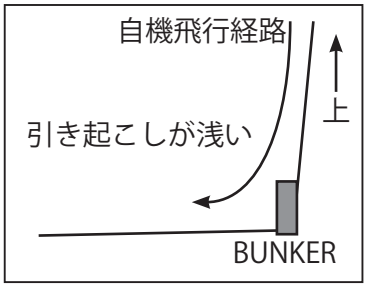
このミッションでは、最終段階の要塞攻略を除き、BUNKER 出現を海側で待つ方法と山側で待つ方法があります。普通にプレイしていると、山側から出現する敵機を撃墜するために移動するので、山側待機の形になると思います。しかし、山側から BUNKER に接近すると、丘の影になって BUNKER を遠距離から撃ちにくいという現象が発生します。これが山側待機のデメリットです。

これを解消するには、味方地上部隊から見て海側で待機します。これが海側待機です。これにより、BUKNER が丘の影になる頻度を減らせます。

特に LASM 以外の射程の長い対地特殊兵装で BUNKER を攻撃するなら、海側待機が有利です。

★【アドバイス】効率の良い BUNKER 攻撃





真上から敵を攻撃することは、通常安全性からも効率からもあまり良いとは言えません。しかし、BUNKER 攻撃に限っては真上からの攻撃の方がやりやすいという特異性があります。その理由は上の BUKNER に対する側面図に示した通りです。攻撃後の引き起こし角度は、上から攻撃する方が浅くなり、より長く攻撃を続けられます。これらは、通常ミサイルや機銃など、射程が短めの兵装で BUNKER 攻撃を行う場合に有利な特徴となります。

SAM や WATCH TOWER を伴っている場合は、真上から降下しつつ通常ミサイルをこれらに発射し、同時に銃撃で BUNKER を攻撃すると効率よく撃破できます。1 回の攻撃で､SAM, WATCH TOWER,, BUNKER の 3 つを撃破できます。また、このパターンは山側待機から効率よく発動できますが、山側待機のデメリットである丘が邪魔をして直接攻撃しにくいという問題は、敵の SAM にも適用されま

す。その結果、SAM から撃たれにくい状態で攻撃を仕掛けることができます。

一方、正面から攻撃できる状態にあるときは、無理をしてまで真上からの攻撃スタイルに持って行く必要はありません。

★【情報】各中隊の詳細な行動条件

4 つの中隊はそれぞれの 4 つの攻略目標を持ちます。それらの一部は中隊間で共有されます。

具体的には以下の通りです。

- [A] 上陸直後に遭遇する BUNKER (各中隊が 1 つずつ攻略する。計 4 つ)
- [B] 2 番目の BUNKER (A と B 中隊、C と D 中隊がそれぞれ 1 つずつ攻撃する。計 2 つ)
- [C] 要塞入り口の門 (A と B 中隊、C と D 中隊がそれぞれ 2 つずつ攻撃するが全体でワンセット。計 4 つ)
- [D] 要塞本体 (全中隊で攻略する。計 2 つ)

たとえば、A 中隊が [A] を攻略できていない状態で、B 中隊が [B] の目の前に前進すると、B 中隊はそこで停止して、[B] への攻撃は行いません。

そこで、A 中隊が [A] の攻略を完了すると、即座に B 中隊は [B] の攻略を開始します。しかし、A 中隊は [B] に向け移動中でまだ攻撃に参加していません。A 中隊が [B] に到着した後で、[B] の攻略は完了します。

同じように、A と B 中隊が [C] に迫っていても、C と D 中隊が [B] の攻略を終えていない場合は、[C] を攻撃することなく、手前で停止してしまいます。C と D 中隊が [B] を攻略すると、即座に A と B 中隊は [C] の攻撃を開始しますが、その時点で C と D 中隊はまだ移動中です。

[D] に対する攻撃は、[C] の 4 つの BUNKER の全てが攻略されるまで、全ての味方地上部隊は要塞内に侵入しません。

★【情報】「1 つの攻略目標」の定義

「1 つの攻略目標」に対しては、それを攻撃する全ての中隊が、それ以前の BUNKER を全て完全撃破しない限り攻略を開始しません。通常、この「1 つの攻略目標」は 1 つの BUNKER ですが、これには 2 つの例外があります。

1 つは、要塞本体の門を構成する 4 つの BUNKER です。以前は、2 つの BUNKER で構成される門が 2 つあると思っていましたが、そうではありませんで

した。時間差を持って中隊が到着して攻略に取りかかるため別物に見えていましたが、実際には 4 つで「1 つの攻略目標」を構成します。

もう 1 つは、もちろん最後の要塞本体の 2 つの BUNKER です。

★【情報】BUNKER 攻略に要する時間

4 つの中隊はそれぞれ連携して行動しており、複数の中隊が攻撃する BUNKER に対しては、それを攻撃する全ての中隊がそれ以前の BUNKER を全て完全撃破しない限り、攻略に着手せず待ちます。

ただし、「それ以前の BUNKER を全て完全撃破しない限り」という条件から分かる通り、手前の BUNKER さえ完全撃破してしまえば、先行した中隊が既に到達していれば BUNKER 攻略を始めてしまいます。

しかし、全中隊が揃わない限り、BUNKER 攻略は完了しません。

その結果として、BUNKER 攻略にいつもより時間が掛かり、支援要請がより多く行われる場合があるようです。

つまり、中隊の前進に大きな時間差を付けると、支援要請がいつもよりも多く発生する可能性があり、それだけ多くの武装を消費させられる可能性があります。それを考えると、各中隊はできるだけ均等に前進させる方が良いようです。

★【観光】BUNKER 完全撃破の瞬間を見よう

調整攻撃の結果 BUKNER が完全に撃破されるとき、爆発する光景が見えます。BUNKER を攻撃後、そのあたりで粘って爆発を見てみましょう。

★【観光】C 中隊は最初の BUNKER の手前で止まって攻撃しない

C 中隊は、他の中隊と比較して砂浜に上陸するタイミングそのものが遅れ気味です。それだけでなく、上陸した後、すぐに停車してしまい、BUNKER を攻撃しません。

C 中隊が最初の BUNKER に向かって動き出すのは、A,B,D のいずれかの中隊が BUNKER の攻略を完了してからです。

ちなみにこの事実は、海岸近くの 4 つの BUNKER が同時に支援要請の対象になることはあり得ないことを意味します。1 つを撃破しないと C 中隊の前の BUNKER の攻略が始まらないからです。その結果として、海岸近くの BUNKER は 3 つしかない……という誤解も生まれがちと言えます。

★【観光】台詞の聞き所

通信にいくつか聞き所があります。

ミッション開始時に聞こえるテリーとスコットの会話は、ミッション終了時にオチが付きます。オチは 4 種類あります。

4 つの中隊にはそれぞれ異なる個性を持った指揮官がいます。通信からそれぞれの指揮官の特徴が分かるようになっています。特に C 中隊の指揮官は現場を何も知らないエリートのお坊ちゃまという感じで、なかなか良い性格をしています。

D 中隊のとある兵士は、隊長を爆撃してくれと依頼して来ます。拒否すると冗談だと誤魔化しますが、了承するとその直後に敵の攻撃でやられてしまいます。彼のためにも、拒否して上げましょう。

★【謎】消える HOVERCRAFT

まず、MISSION 09『憎しみの始まり』のミッションを開始します。

砂浜に向かって海上を進む味方の HOVERCRAFT が 4 機あります。

これらが砂浜の上に上陸すると、そこから APC(装甲車) が発進します。

この時点で、HOVERCRAFT からは青い味方コンテナが外れます。しかし、コンテナが外れても HOVERCRAFT そのものが消滅するわけではなく、砂浜の上に存在し続けます。その場所を直接目視すれば確認できます。場所は、海上の白い航跡を探せば容易に見つけられます。

そのまま HOVERCRAFT を注視していると、砂浜の上で突然消滅します。

しかし、「最初に出現する AH-64」を迅速に撃墜して素早く戻ると、砂浜から後退して海に戻り、海上を逆進して戻っていく HOVERCRAFT を目撃できます。(最初に出現する AH-64 については「【挑戦】AH-64 を海上に出現させる」も参照)

目撃できる HOVERCRAFT の数は一定していません。

機数が一定しない理由は、おそらく上陸するタイミングの違いにあると考えられます。つまり、上陸するタイミングが違うため、消滅が起こるタイミングにも差があると思われます。その結果、AH-64 撃墜前に消滅してしまった HOVERCRAFT は後進を目撃できず、その時点でまだ消滅していなかった HOVERCRAFT の後進のみ目撃できると考えられます。

★【謎】HOVERCRAFTはどこにいく？

HOVERCRAFTを消滅させなかった場合、海上を戻っていくHOVERCRAFTはそのまま作戦エリアの外に出てもずっと直進し続けます。HOVERCRAFTを発進させたと推定されるLNDG.SHIPのような船は見あたりませんでした。

ちなみに、SBP攻略の240ページにはユークだけでなくオーシアのLNDG.SHIPが掲載されています。形もはっきりとユークのものとは違っています。しかし、オーシアのLNDG.SHIPはこのミッションでも見られず、ゲーム中のどこに出現しているのかは不明です。

作戦エリア外に去ったHOVERCRAFTのその後の消息は確認できません。

★【謎】戦車はいないのに？

「状況は把握している。そっちに戦車をまわすぞ」という台詞がありますが、オーシアが上陸させたのはAPC(装甲車)だけです。TANK(戦車)はいません。

もしかしたら、本来はいるはずなのにハード性能の関係で画面上には出ていないだけかもしれません。

★【挑戦】タイムアタック

このミッションのタイムアタックは、ほぼ完全に「いかにして地上部隊を迅速に前進させるか」にかかっています。前進の迅速化は、ほぼ完全にBUNKERと周辺の敵を迅速に撃破するのと同義です。

しかし、これは楽な話ではありません。終盤に出現する2つ隣接したBUNKERの双方を素早く仕留めるのは難題だからです。私の普段のプレイでは、片方に通常ミサイル2発を打ち込みつつもう1つを銃撃し、1回の攻撃で双方を撃破します。しかし、タイムアタックともなれば、それでも遅いのです。

そこで価値が出てくるのがUGBLです。2つ隣接したBUNKERの双方を1発で巻き込み、一撃で撃破できます。しかし、誘導される特殊兵装では2つのBUNKERの中間に落とすことができないため、代用できません。またFAEBでは破壊力が足りません。UGBLの代用にはなりません。

そして、もう1つUGBLが有利であるのは、UGBLを18発も搭載したMIG-1.44という機種が存在する点です。数が多いBUNKERを全て迅速に仕留めるには、かなりの弾数が必要とされます。MIG-1.44はそれを満たせます。そして、高速でかつ空戦もできるため、UGBLをBUNKERに落とした直後反転して攻撃し

てきた敵機を仕留めて安全を確保するような戦い方も容易にできます。

以上を頭に入れた上で、前述の海側待機のテクニックも使い、支援要請が来た直後に UGBL を BUNKER に投下するようにすると、かなり迅速にミッションが進行します。

ちなみに、難易度 ACE のフリーミッションにて、MIG-1.44 でタイムアタックした際のタイムは、12'01" です。(かなり古いタイムであり、最高のタイムというわけではありません。本書執筆時点での自己ベストは 11'41" です)

★【挑戦】機体を乗り比べてみよう

BUNKER を銃撃で撃破できるようになれば、たいていの機種でこのミッションを容易にクリアできるようになります。フリーミッションにて、いろいろな機種を乗り比べてみましょう。

FIGHTER であっても、対地銃撃に向いた機種とそうではない機種がある等、いろいろな機体の性格の違いが見えてくると思います。

★【挑戦】MIG-31/MIG-31M でクリア

対地特殊兵装を持たず、銃撃には速度が速すぎ、ヨーが効かないので銃撃の微調整もやりにくい MIG-31/MIG-31M でこのミッションをクリアするのは 1 つの挑戦となります。できれば、BUNKER を全て銃撃で撃破するぐらいの気持ちでやってみましょう。

★【挑戦】最初の AH-64 を海上に出現させる

内陸に繰り返し出現し、飛来する AH-64 ですが、最初の AH-64 は自機北方距離 3200 に出現します。ということは、自機が十分に海岸線から南に離れた位置にいるときに出現すれば、AH-64 は海上に出現することになります。実際に、ミッション開始後、陸地から離れる方向に飛んでいけば、AH-64 は味方地上部隊よりも手前の海上に出現することになります。

興味深い光景なので、一度は眺めてみましょう。

★【天候】厚い雲に覆われた曇り

このミッションは、暗い未来を暗示するように厚い雲に覆われた曇りです。しかし、上空からは太陽が差し込んでいます。ずっと太陽を見ていると、時々黒い雲が太陽を遮ります。少し待てば、雲が行きすぎて再び太陽が顔を見せます。上

We'll be still flying.

Volume 2 へ続く……

Volum.2 PDF 版は DLSite.com にて頒布中。(頒布価格税込み 525 円)

http://home.dlsite.com/work/=/product_id/RJ036581.html

索引

記号

▲ボタン 53, 55, 56, 104

番号

16:9 119
50 ANNIVERSARY 99
8492 177

欧字

A

A-6E 113
A-10A 190
AA GUN 50, 74
AA システム 179
A/B 46
A BLUE DOVE FOR THE PRINCESS 86
ABN TANK 152
ADF-01 26
AEGIS 119
AERO 97
AEW 145
AH-64 164, 190, 199
Air Combat 25

APC 74, 191
ARCHER 54, 60, 125, 180
aspect ratio 119
ATTACKER 68
AWACS 145

B

B-1B 127
B-2A 152
BAKER 97
BARNEY 97
BARTLETT 76
Basset Space Center 153
BATTERY 61, 191
BETJ 97
BRONZE SHOOTER 108
BUNKER 189
Buzzard 145

C

C-5 184
C-130 57, 152
CAVALIER 97
CHOPPER 60, 180
CONTINUE 76

D

DESTROYER 112, 139, 164
drone 73

E

E-2C 145, 149
EA-6B 57
EA-18G 57
ECMP 69
ECM ポッド 69
EDGE 170, 179
Excalibur 119

F

F-4E 114, 127
F-4G 94
F-4X 191
F-5E 68, 112, 121, 126, 165
F-14A 115, 180
F-14D ZIPANG 117
F-16C 127, 153, 180
F-20A 138, 154
F-35C 139, 164
F/A-18C 164
F/A-22A 56, 173
FAEB 198
FALKEN 26, 75, 79
FIGHTER 68
FINAL TRAINIG 64
FLAK GUN 51, 74
Ford 127
FREE MISSION 38

FRIGATE 50, 112, 164
FRONT LINE 172

G

GOLD SHOOTER 108

H

HANGAR 75
HARRIER 139, 166
HAWK 79, 120
HAWK GIGANTOR 95
HEARTBRAKE ONE 97
Heierlark 160
HH-9B 55, 77
HH-60 77
HMMWV 132
HOLD FIRE 72
HOVERCRAFT 164, 197
HOWITZER 74, 190
HTBRKONE 76, 94
HUD 47

I

Incomplete 7

J

JAMMER 57, 69
JIVE 97

K

Kestrel 112
Khrabry 171

L

LASM 109, 156, 164, 168, 190
LAUNCHER 166, 170
LNDG.SHIP 164, 198

M

MIG-1.44 198
MIG-21BIS 72, 102, 138
MIG-29A 102, 127
MIG-31 178, 180, 190, 199
MIG-31M 172, 178, 190, 199
MIR-2000D ZAHRADA 153
Mobius 1 44
MSSL.BOAT 118, 165
MULTIROLE 69
MUSIC PLAYER 57, 58
MUSTANG 97

N

NIMROD 117
NPB 186

P

Parachute 153

R

RAFALE M 164
RTA 3

S

SAAM 152
SAM 74, 190
Sand island 101
SCINFAXI 166
Scout 61
SHOOT 53
SILVER SHOOTER 108
SR-71 72, 95
SSTO 151
SURVEILLANT 72, 105
SVENSON 97
SWORDSMAN 115, 146

T

TANK 74, 198
TLS 79
TND-GR.1 127, 154, 191
TUTORIAL 63

U

UAV 73, 102, 103
UGB 113
UGBL 198

UH-60 77

V

Vulture 145

W

WATCH TOWER 190
WINDMILL 179

X

XLAA 130, 138, 141, 181
XMAA 130, 138

かな

あ

アークバード 151, 163
アーケード 44
アシュレイ 60

い

イージス艦 119

う

ヴァルチャー 144, 146
初陣 125
裏ゲーム 141

え

エアーコンバット 25
英語音声 72, 123
エクスキャリバー 119

お

オータム マガジン 8

か

開戦 101
格納庫 54, 81
間隙の第一波 111
ガンシップ 55, 77
完璧 71

き

機銃 108
希望という名の積荷 177
キャンペーン 44
極西の飛行隊 93

く

空中給油 71, 74
空挺戦車 152
グリム兄弟 60

け

ケストレル 73, 111

こ

コイン 70
攻撃機 68
コーナー速度 45
国籍不明機 102
コンフォーマル燃料タンク 120

さ

最強ヴァリー 36
最低スコア攻略 141, 155, 166
散弾ミサイル 76, 144, 148, 163, 169
サンド島 105, 133, 163
サンド島防衛戦 163

し

シー・ゴブリン 77
銃撃 193
巡航ミサイル 151
巡航ミサイル撃破数カウントバグ 161
情報収集船 72, 105
白い鳥Ⅰ 151
シンファクシ 163

す

スヴェンソン 97
ステルス機 161
スノー 115
スノー大尉 146

せ

世界の裂け目 147
節約撃ち 49, 89
旋回 44
戦車 198
戦闘機 68
セントヒューレット軍港 111

そ

装甲車 191

た

ターゲットロケーター 48
第三艦隊集結 137
駄洒落 59
ダッチロール 184

ち

地上絵 99
着陸 71, 74
着艦 71, 74

て

デフォルメ 40

と

トラック 55
ドローン 73

な

謎の飛行物体 52
難易度 68

に

ニクシー 60
憎しみの始まり 189
日没 132
日本語音声 72, 123

ね

燃料タンク 54, 119

は

HTBRKONE 94
ハーリング大統領 177, 189
ハイエルラーク基地 160
バザード 145, 146
バセット国際宇宙基地 151
発艦 71
パトカー 54
パラシュート 153
ハンビー 132

ひ

姫君の青い鳩 86
氷上滑走路 75

ふ

風車 77, 179, 185

フォード中佐 127, 131
フラーブルイ 171
フライト シューティング ゲーム 24
フランクリン・ベルツ 3
フリーフライト 79
フリー ミッション 38
ブルドーザー 75
フレア 157

へ

ベイカー 97
ベクトル 50
ヘッドオン 50

ほ

ボアサイト モード 55
報道ヘリ 54

ま

マザーグース・ワン 54, 184
マスドライバー 151

み

ミッションクリア内定状態 116
民間機 54

め

メイン艦 165
メビウス・ワン 44

も

モグタン将軍 2

よ

ヨー 44

ら

ラーズグリーズ カラー 73
ランク 69

り

リアル 40
リアルタイムアタック 3
リムファクシ 84
離陸 71

れ

歴史 23
レティクル 49

ろ

ロケット発射台 160

超空攻略 ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR Volume 1

2007 年 11 月 10 日 初版発行
2008 年 1 月 9 日 第 2 版発行
著者 : トーノ ZERO
発行人 : 川俣 晶
発行 : 同人サークル KIRARIN
〒 168-0073 東京都杉並区下高井戸 2-5-5
サンフラット 103 川俣方
Tel: 03-5376-7081 (株式会社ピーデー)
Fax: 03-5376-7082
E-Mail: kirarin@autumn.org
URL/: http://kirarin.autumn.org/

連絡は電子メールで送っていただけると助かります。ただし、大量の spam に紛れて見落とす可能性がありますので、もし返事がない場合はお手数ですが、「表現を変えて」再送をお願いいたします。

表紙の F-14 画像は、WikiPedia の以下の URL に掲載された Public Domain のデータを使用しています。
http://ja.wikipedia.org/wiki/% E7% 94% BB% E5% 83% 8F:Grumman_F-14_Tomcat.png

Volum.2 PDF 版は DLSite.com にて
頒布中。(頒布価格税込み 525 円)

http://home.dlsite.com/work/=/product_id/RJ036581.html

ビギナーには限りなく楽なクリア方法を……
ベテランには限界を超えた究極の攻略を……
既存の攻略本をはるかに超えて……

1

ALWAYS READY TO TAKE OFF

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR